

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

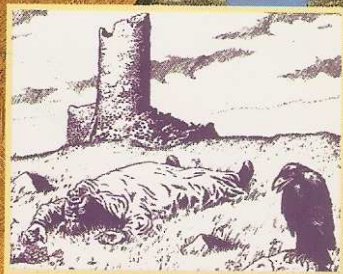
Dragon

M A G A Z I N E

EDICIÓN ESPAÑOLA

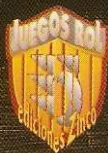
Nº12 475 PTS.

MODULOS:
EL DESTINO
DE UN BRUJO



LONGHORN KID
(para FAR WEST)

...Y ARTICULOS
SOBRE
SHADOWRUN
Y SPACE HULK



NUMERO 12
JULIO 1994

EDICION EE.UU.

Publisher
James M. Ward

Fiction Editor
Barbara G. Young

Assistant Editor
Dale A. Donovan

Art Director
Larry W. Smith

EDICION ESPAÑA

Director
Luis Vigil

Redactor Jefe
Francisco José Campos

Redactores
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Ricard Ibáñez
Mariano Liwski
Alex Miquel
Lluís Salvador

Traductores
Albert Solé
Emilia Soler
Jordi Zamarroño

Ilustrador cabeceras
Xavier Musquera

Corrector de estilo
Francisco Solsona

Diseñadores gráficos
Miguel Angel Escobar
Lluís Guillén
Antonio Sánchez

Director de producción
Hans L. Kötz

Director comercial
Francisco Morales

Director de publicidad
Angel Somoza

SUMARIO

ARTICULOS

16 OBJETOS JUGABLES NO IDENTIFICADOS
Del Proyecto Libro Azul, la Atlántida y las teorías sobre la Tierra hueca al juego de rol, no hay tanta distancia.

22 PASOS DE BAILE PARA MARINES ESPACIALES
Una nueva y original forma de combatir a los Genestealers en *Space Hulk*. ¡Con reglas y todo!

26 ¿BUSCAS TRABAJO, COLEGA?
Ganarse el pan en el mundo de *Shadowrun* cuesta sangre, sudor y lágrimas... y algo más.

32 SI YO DOMINARA EL MUNDO...
Megalomaniacos, dictadores de postín y otros PNJ de ego desmesurado, con sus motivaciones y chالaduras.

34 GEN CON 94: MUCHO MAS DE LO QUE IMAGINAS
Primera toma de contacto con la que es, posiblemente, la más famosa reunión de jugadores de rol del mundo.

41 D.R.A.G.O.N.-BOT VERSION 3.1
El más reciente invento de nuestro departamento de I+D. Solo para Amigos Másters de *Paranoia* con nivel Ultravioleta.

60 CONCURSO DRAGON M. ¿Y COMO SE LLAMA TU MONSTRUO?

Dos aportaciones más al *Compendio de Monstruos* por parte de los ganadores de nuestro concurso.



MODULOS

44 LONGHORN KID
(Aventura para *Far West*, 2-4 personajes)
La ambición puede ser mucho más temible para un vaquero que los ataques de los indios y las estampidas.

50 EL DESTINO DE UN MAGO
(Aventura para *D&D*, niveles 1-3)
El amor y el Infierno nunca se han mirado entre sí con buenos ojos.

SECCIONES

4 EL RUGIDO DEL DRAGON
Nuestro dire alecciona la afición.

6 PLUMAS ENVENENADAS
Misivas que siempre aciertan en el blanco.

10 EL ORACULO DE LOS DIOSES
Pregunta sin miedo, que te respondemos.

11 +3 EN CARISMA
Relaciones, carteos y propuestas de todo tipo.

12 EL HERALDO DE LA CORTE
La gente que se mueve en el mundo del rol.

13 EL ZOCO DE LANKHMAR
Trapicheos siempre interesantes.

62 RUNAS Y PERGAMINOS
Que no falten en tu biblioteca.

63 JAQUE MATE
Las novedades más calientes del momento.

64 CON PIES DE PLOMO
Pintando se entiende la gente.

65 BYTES Y MAZMORRAS
Alimento para nuestra mascota electrónica favorita.

66 LA ULTIMA TIRADA
Se dice, se comenta, se rumorea...

EL RUGIDO DEL DRAGON

UNAS CUANTAS CONSIDERACIONES



¡Nunca nos habían prestado tanta atención!
¡Jamás el Juego de Rol había tenido tanta resonancia en prensa, radio y televisión!

Desafortunadamente, se ha necesitado de un hecho luctuoso: el asesinato perpetrado por ese par de sujetos de Madrid, que se dicen "jugadores de rol", para que los medios informativos se acuerden de nuestra existencia.

Y, aún más desafortunadamente, para una vez en que nos mentan en los medios... van y la cagan. La cagan mayestáticamente. Ha sido un auténtico espectáculo de la confusión que, si no fuera por las infamias que se han vomitado sobre el JdR y los que lo practican, hasta hubiera resultado divertido. Baste un ejemplo, el de uno de tantos programas de radio que nos han infligido: el locutor, que no tiene npi de la cosa, le pregunta sobre el JdR al "experto", uno de esos psicópatas, perdón, psiquiatras... (¿en qué estaría yo pensando), al uso. Y éste, sin vergüenza alguna (yo sí la tuve, pero ajena), le contesta: "Me he pasado por una tienda de juegos y me he mirado un par de ellos, y puedo afirmar..." ¡Toma ya experto! O el señor ése tiene el don de la cincia infusa (ésa que dicen que Cristo otorgó a los apóstoles), o una cara más dura que el mármol... Porque, ¿cómo se puede atrever a opinar sobre un tema sólo habiendo hojeado un par de muestras de la inmensa literatura creada en derredor del mismo?

Pero lo peor es que ésa ha sido la tónica que, normalmente, ha empleado una prensa, una radio y una televisión que, en general y en lo que hace a este caso, se han ganado a pulso los apelativos de prensa amarilla, televisión basura y radio macuto...

Sé que de poco va a valer el hacerlo aquí, pues los que esto leen sí saben de qué va el JdR, pero déjenme hacer unas consideraciones que no puedo ni quiero guardarme en el tintero: Primero... ¿a qué les suena a ustedes un juego de propia creación llamado "Razas", en el que la misión a cumplir es matar a miembros de "razas inferiores"? A mí, francamente, me recuerda a aquellos señores de camisa parda, brazo en alto y paso de la oca, que mandaba un majara de bigotito, que no jugaba a rol precisamente.

Segundo: ¿cómo se puede decir que el JdR lleva, indefectiblemente, a la violencia? Esa afirmación es tan mema como el decir que, tras mucho "matar" en el tablero del parchís, un jugador empedernido del popular juego está abocado a convertirse en un asesino en serie, o que el jugador de ajedrez se verá impulsado a matar reinas y caballos en la vida real.

Tercero: perdón si ofendo a alguien, pero hoy me da vergüenza pertenecer a un colectivo, el de los periodistas, que da ejemplos de deformadores de la verdad tan taimados como el tipo ése de los misterios sin revolver, o como muchos plumíferos que ni siquiera han tratado de informarse (preguntando a los que sí sabemos del JdR) previamente a escupir su veneno, mezcla de falsedades y torcidas interpretaciones.

Que le vamos a hacer... esta vez nos ha tocado a nosotros. Mañana será el monstruo de Loch Ness o las diarreas estivales; lo que importa es vender papel o minutos de emisión, y, al parecer, esos medios sólo saben hacerlo hundiéndose en la podredumbre del sensacionalismo.

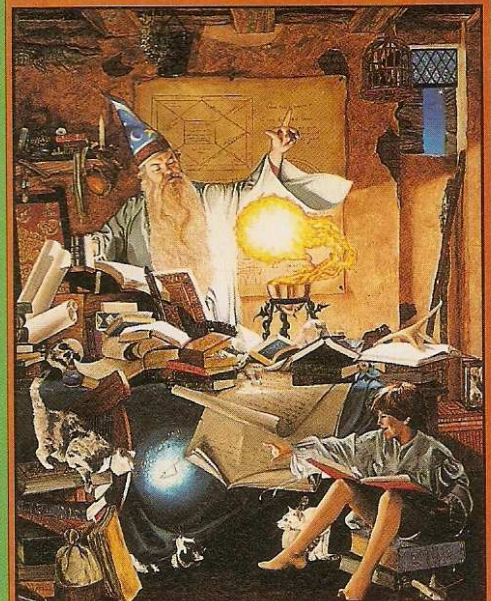
Luis Vigil

P.S.: La ilustración de cabecera de éste mes es un dragón tallado en madera, de Sumatra.

DRAGON® Magazine and DUNGEON® are published by TSR, Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON®, 183 ("Unidentified Gaming Objects", DRAGON® 204 ("Dance Steps For Space Marines"), DRAGON® 203 ("Looking For Work, Chummer?"), DRAGON® 177 ("If I Ruled The World"), DRAGON® 194 ("D.R.A.G.O.N.-bot Ver. 3.1") and DUNGEON® 34 ("A Wizard's Fate") and is copyright© 1991, 1994 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not be held accountable for opinions or mis-informations contained in such material.® designates registered trademarks owned by TSR Inc.™ designates trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status. Copyright© 1994 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc. "Longhorn Kid"© 1994 Ricard Ibáñez para Ediciones Zinco. Far West es una marca registrada de M+D Editores. Copyright© 1994 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora declina toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragón Magazine Número 12, julio de 1994. Edita Ediciones Zinco S.A., Avenida de Roma, 157, 9.º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de publicidad: A.S., Pacífico 2, 3º 1ª. Tel.: 408 06 74. Telex: 340 37 55. Grabados: M.C. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S.A., Avda. de Barcelona 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
475 Ptas. (Incluye transporte)



Si le gusta buscar cosillas raras en las ilustraciones de portada, esta de Robin Wood es una pura delicia: una dentadura postiza en un cráneo, una máquina de bolitas de chicle, un listín telefónico, y el nombre del autor entretreído en la ilustración, además de la presencia de Michael, el esposo de la pintora, su hijo Tony, y su gato Birdie. ¿El nombre del cuadro? "Nunca prendas fuego al gato"

2 PLUMAS ENVENENADAS



Ya sé que os pedimos muchas cosas, pero osamos demandar una más. Cuando nos escribáis, haced un severo examen de conciencia y columbrad si vuestra demanda para las Plumas Envenenadas puede ser atendida en alguna otra sección de la revista. Así lograremos que esto parezca una revista de verdad y no un revoltito de gambas y ajos tiernos...

SON GOKU & FRIENDS

Hola. Seguramente —por lo que os voy a decir— pensaréis que soy un poco idiota. Pues bien, he creado un juego de rol, como suena. Yo os he escrito a la sección Plumas Envenenadas para que me deis alguna que otra idea. Ah, por cierto, el juego trata sobre Dragon Ball. En noviembre disteis algunas ideas a un tal J. M. Moreno que quería hacer el juego, en cambio yo ya tengo hecho en sí el juego, pero me faltan las aventuras.

Jorge Vilar Palop

Tel. 131 05 50

C/. Camí de la Cossa, s/n
46112 Massarrojos (Valencia)

Tras cierto tiempo de indagaciones, hemos llegado a la conclusión de que la temática de los juegos de rol «caseros» tiene como protagonistas, con innumerables versiones, primero a Conan, segundo a Dragon Ball y tercero al Señor de los Anillos. ¡No es broma, cada club tiene el suyo! Y cada una de estas categorías cuenta con un abultado número de concurrentes, así que si creías que eras original, sentimos chafarte la guitarra. Lo que sí te aconsejamos es ¿por qué no reformas el juego para que sea sobre «manga» y «anime» en general, ahora que está tan de moda? Y para aventuras, con que te veas Tetsuo, Dominion Tank Police, Bubble Gum Crisis y un par más, tendrás ideas para parar un tren. De nada y a mandar.

ENTRE COMPENDIOS ANDA EL JUEGO

Estimados «Señores del DRAGON» Magazine:

Soy un rolero de diecisiete años que os felicita por hacer una revista de tanta calidad como DRAGON Magazine (permitidme que os tu-

tee). Además de esto, tengo unas preguntas que haceros:

—Dragonlance, ¿es solamente unos volúmenes de libros de una campaña o hay un universo específico como el de Forgotten Realms que se llama «Dragonlance»?

—El juego de Rifts, que creo trata de ciencia ficción, he oído que está bastante bien, ¿para vuestra opinión es bueno? ¿Hay figuras de plomo y material (mapas, aventuras, etcétera) para jugar, en España? ¿Está distribuido aquí por alguna empresa?

—¿Hay muchos seres en Compendio de Monstruos de Reinos Olvidados? ¿Es necesario tener el Volumen I del Compendio de Monstruos para jugar a los Forgotten Realms (¡Ahora en inglés!), o sólo con el compendio de este «universo», se tiene una noción de la «fauna» (mejor dicho, seres) que habita los Reinos?

—¿Cual es el mejor wargame que hay por el momento?

—El libro sobre el Rolemaster llamado Warlaw. ¿De que trata? ¿Es un juego de guerra para el Rolemaster? ¿Sólo vais a hablar del AD&D o vais a hablar también de otros juegos como Rolemaster?

Espero que no os hayáis cansado leyendo las preguntas (no son demasiadas). Se despide:

Carlos Fernández de Cabo
Tarancón (Cuenca)

P.D.: Perdonad mi caligrafía y por los tachones. ¡Que la masa por la aceleración os acompañen!

Y que Tasselhoff no te pille... Te contestas tú mismo: Dragonlance (y mira que lo hemos dicho veces) es un universo aparte, ídem que los Reinos. Y otra cosa que, por mucho que machaquemos, no os entra en la cabeza: si queréis jugar a Forgotten en serio, lo suyo es el Compendio de

Monstruos de Forgotten (hemos recibido otras 999 cartas preguntando lo mismo). Monstruos los hay a saco (contempladores incluidos). A ver si hay suerte.

Rifts participa del sistema Palladium y sí, nos parece bueno, aunque un tanto extremado (la redacción siempre se ha decantado por Beyond the Supernatural, de la misma firma). Para gozar de él, deberás tener soltura con el inglés y dirigirte a alguna tienda especializada con servicio de correo, como Guinea Hobbies (Avda. Basagoiti 64; 48990 Algorta; Vizcaya).

Rolemaster se estructura en una serie de libros o «leyes», cubriendo aspectos específicos del reglamento, por lo que ya te puedes imaginar de qué va la «Warlaw». Y no tenemos ningún empacho en hablar de lo que sea, simplemente el problema es disponer de buen material para publicar. Y ya sabes cuál es nuestro principal proveedor...

COMPLEJIDADES EN EL COMPLEJO ALFA

Venerados Dioses. Es un atrevimiento que este pobre mortal insignificante, tenga la desfachatez de rogar vuestra ayuda. Rezo constantemente, para que este maná que nos llega con cuentagotas, cada mes, no decaiga y siga ayudando a los insignificantes como nosotros.

Aquí, en la lejana ciudad-estado de Tyr, resultaba casi imposible seguir vuestros pasos. Un puñado de gente libre, a base de sudor y sangre, ha realizado, poco a poco, lo que parece una floreciente religión. Ahora es donde pedimos ayuda a ustedes, los altísimos.

Queremos saber si nosotros, la iglesia de la universidad, ¿debemos mantenernos en secreto o por el contrario gritar nuestro nombre a los dos soles, con actitud desafiante hacia Kalay?

¿Debemos dejar que aquellos feligreses que no tienen y quieren iniciarse en esta religión, se unan a nuestras filas?...

El ordenador no sabe qué hacer, pues teme que una vez dentro los comunistas renegados realicen

actos de sabotaje en el complejo Alfa. Teme el ordenador, que es tu amigo, que ni los más aguerridos esclarecedores, puedan aniquilar a esos bastardos comunistas.

Los esclarecedores se muestran reacios a este plan de reconvertir comunistas en gente de provecho para el complejo Alfa y para el ordenador, su amigo.

Fuera de coña, tiempo real, ¿que hacemos?

Desearía también hacer un llamamiento a aquellas chicas que con gran valor se están abriendo camino en este mundo que se abre ante nosotros. Seguid, no paréis, que necesitamos el toque que sólo vosotras sabéis dar a nuestras partidas. Es más, aquella que quiera jugar, intercambiar cosas o sólo hablar, venid, escribidme pero sobre todo jugad, y promoved este incommensurable mundo.

Aquí mi dirección si alguien quiere escribirme, o por si DRAGON necesita de nuestra ayuda.

Iván Quesada Machi
(La Iglesia de la Universidad)
Avda. Almadraza, 11
03570 Villajoyosa (Alicante)

P. D.: Las chicas aquí no pagan cuota.

Amigo Esclarecedor: En su infinita sabiduría, nuestro amigo el Ordenador ha declarado que pertenecer a una sociedad secreta es constitutivo de traición. Insinuar que no se desea colaborar en la conversión de los traidores comunistas mutantes en ciudadanos de pro para el Complejo Alfa es traición punible con la inmediata exterminación. Pasa al cuarto de confesión. El Ordenador es tu amigo.

Hombre, creemos que esa pregunta no debe ni plantearse. En la zona de Levante hay movida rolera chula, y si no os mojáis el culo, os vemos con menos futuro que un espía sordo. El club que se cierra en sí mismo, porque «así estamos muy bien», «no queremos follones», etcétera, acaba sucumbiendo. Sorry, pero es así.

Por cierto, y aprovechamos la ocasión. ¿Qué demonios os ha

dado a todos con el tema de las chicas y el rol este mes? El redactor jefe llora por las esquinas, convencido de que ni Dios le ha hecho caso con su flamante artículo sobre el tema. ¿Es que con el verano se os calienta la sangre o qué?

NUESTRO MAS QUERIDO CRITICO

¡Saludos, nobles roleros! Aquí vuelve vuestro más constructivo crítico con nuevas alabanzas; y quejas, claro. Os agradezco que respondiéis mi carta, y que la tomáis en todo su sentido. Sois unos tíos Legales Buenos. Como ya sabéis que creo que de «parabienes» ya tenéis un buen surtido, voy a arrancar un quejas.exe con vuestro permiso.

Me gustó en grado sumo que atendiéis a mis ruegos, y llevéis mis críticas a los traductores; fue un detalle. Sin embargo, ya no estoy tan seguro de que arreglase algo, sobre todo tras leer la sección ¡Pinceles prodigiosos! de **DRAGON** 9. Sobre su traductor habría que decir dos cosas: la traducción en sí es buena, pues sigue las normas lexi-

cogramaticales y de concordancia... le doy un notable. Sin embargo, el texto ignoraba un principio básico de la traducción: la coherencia con escritos anteriores. Esto es, si Domingo Santos traduce «system shock» por «shock del sistema», no podemos venir ahora con «shock orgánico»; ni podemos llamar «El retrato de Dorian Gray» de Wilde algo como «El retrato de Doria la Gris» (!!!) —quizás sea puntilloso, pero las menciones de libros según la RAE se subrayan y no se entrecorren. Si corregís eso, por mí sere feliz—. El problema de la coherencia suele solucionarse con el seguimiento de un glosario en el que se refleja la traducción de estos términos comprometidos con el objeto de no caer en contradicciones. Nunca he pensado que, con una obra como el **AD&D**, no siguiérais uno, por lo que me pregunto si alguien olvidó pasárselo al traductor o algo por el estilo. Por cierto, ¿quisiera una alma bondadosa explicarme qué significa: «Se podría decir que una empresa semejante no requiere no sólo poseer el Talento, sino también tener talento?»

Sinceramente, por más vueltas que le doy no le encuentro el más mínimo sentido... Espero que sea un lapsus calami, uno de esos errores tipográficos, que se cometen sin darse cuenta.

Por último, me gustaría que firmáseis las secciones de «Plumas Envenenadas» y «El Oráculo de los Dioses», para que así podamos saber a quién nos dirigimos en concreto en nuestras epístolas. ¿Sería posible? Estoy deseando hincarle el diente al MJ revisado, el cual espero que corrija efectivamente las erratas como anuncia. A pesar de todo, que lo publicuéis demuestra vuestra preocupación por el tema, y eso me anima a criticar los errores que observo en los trabajos de Zinco, seguro que mis quejas no caeran en pozo vacío. Un aplauso para vosotros.

Roleras despedidas.

Sergio «Critical Hit» Domínguez
Mazagón (Huelva)

P. D.: No os desaniméis, porque estoy empeñado en traduciros algún artículo para que veáis mi hacer en vivo; y hasta podríais publi-

car el trabajito si os gusta.

Sergio, querido, se nos acaba el espacio de este mes y no podemos extendernos mucho. Glosario hay, lo que no siempre está a mano. Estamos renovando nuestra plantilla de traductores, y alguno se equivoca, porque es humano. Cada mes detectamos errores más flagrantes de los que tú has señalado, e intentamos poco a poco irlos substando: las prisas para llegar a tiempo y todo eso, ya sabes... Lo de Doria la Gris era un chiste interno, para que pareciera un módulo: no te creas que somos tan poco leídos. Como dijo Oscar Wilde, «el que no haga ninguna tontería en su vida, jamás hará nada interesante». Las secciones no se firman porque son trabajo colectivo, pero si quieres dirigirte a alguien en particular, hazlo, que esa misma persona te contestará sin ningún problema. Estamos todos en el «staff». Gracias por todo, y aquí estamos. La pena es que vives en Huelva, que si no, ibas a trabajar como un mul cabreado...

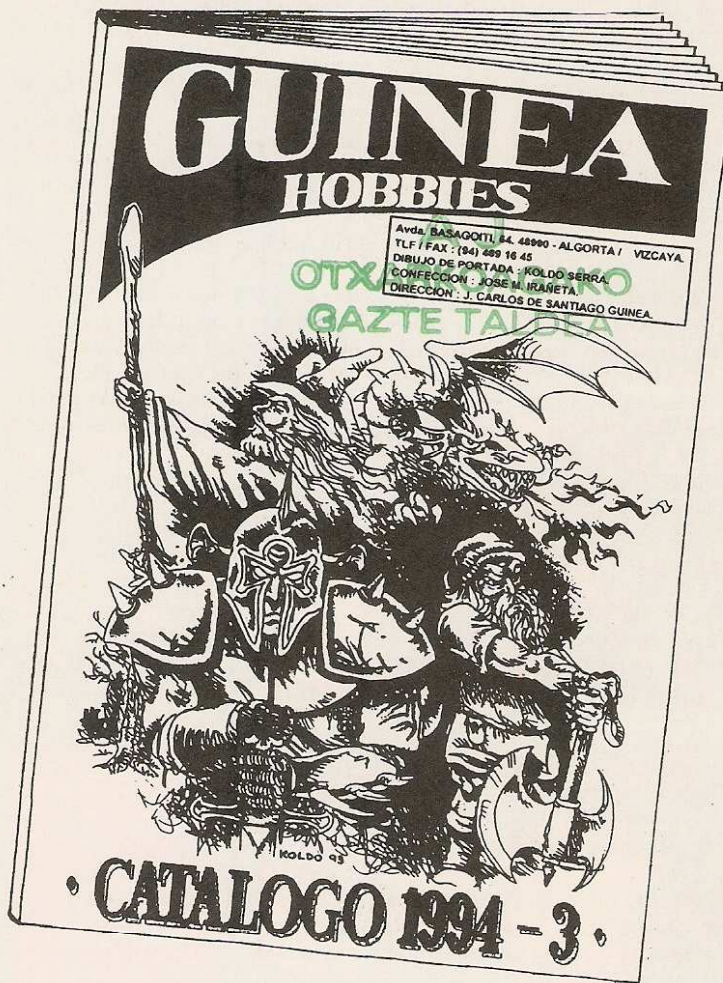
EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!!!

AD&D	ELQUEST	PRINCE VALIENTE
ALIENS	FAR VEST	RAGNAROK
ANALAYA	GURPS	REINOS OLVIDADOS
AQUILARRE	HERO SYSTEM	REVISTAS Y ANEXOS
ARMY OF DARKNESS	HEROQUEST	RIFTS
ARS MAGICA	JAMES BOND	ROLEMASTER
BATTLEMASTERS	KILLER	RUDEQUEST
BATTLETECH	KILLER ARMAMENTO SIMULADO	SHADOWRUN
BEYOND THE SUPERNATURAL	LA LLAMADA DE CTHULHU	SOL OSCURO
BLADESTORM	MAGE	SPACE MARINE
CAR WARS	MATERIALES MAQUETISMO	SPACE MASTER
CATALOGOS	MEGATRAVELLER	STAR WARS
CAZAFANTASMAS	MINIATURAS CITADEL	STORMBRINGER
CRUZADA ESTELAR	MINIATURAS GRENADIER	TERMINATOR 2
CYBERPUNK	MINIATURAS METHRIL	THE MASQUERADE
CHAMPIONS	MINIATURAS RAEM & CO	TRAVELLER NEW ERA
CHILL	MINIATURAS RAL PARTHA	TVILIGHT 2000
D&D BASICO	MINIATURAS THUNDERBOLT MOUNTAIN	UNIVERSO
DARK CONSPIRACY	MUTANTES EN LA SOMBRA	VAMPIRO
DC HEROES	ORACULO	VARGAMES
DRACULA	PALLADIUM	WARHAMMER 40000
DRAGONLANCE	PARANOIA	WARHAMMER BATALLAS FANTASTICAS
EL CORTADOR DE CESPED	PENDRAGON	WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	PINTURAS Y PINCELES	WEREWOLF

"TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR" SOBRE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION ACTUALIZADO CONSTANTEMENTE EN UN VOLUMEN CON CIENTOS DE ARTICULOS.

SOLICITALO POR CARTA A : HOBBIES GUINEA, BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA, VIZCAYA. ADJUNTANDO 200 PTS EN SELLOS DE CORREOS PARA GASTOS DE ENVIO.

SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO A TODA ESPAÑA.



EL ORÁCULO DE LOS DIOS



Hay quien opina que nos hemos pasado un pelín con el título de la sección, que es muy pretencioso. La verdad es que nos gusta más que el de la sección original en el DRAGON norteamericano, «Sage Advice» (Consejo Sabio), que nos parece de tirarse más flores aún..

Para lanzar conjuros de hechicero, ¿hay que hacer alguna tirada?

No. Basta con que el lanzador haya memorizado el conjuro, y se atenga a lo especificado en la página 85 del Manual del Jugador.

¿Pueden los minotauros, ogros, bakalis y goblins ser psiónicos?

Las habilidades psiónicas son genéticas, y se desarrollan en cualquier individuo de Athas de forma caprichosa y sin obedecer a ley física alguna. En resumen, ¿por qué no? Ten en cuenta que los monstruos con poderes psiónicos suelen ejercer de chamanes o líderes en sus tribus respectivas, y que nunca suele haber más de 1D4 o 1D6 de individuos psiónicos en una tribu de 2D20 especímenes.

¿Cómo entraría Athas en el universo de Spelljammer?

Peliaguda cuestión, sí, señor. La posición oficial de TSR es que Athas está confinada en una esfera cerrada de cristal, por lo que los spelljammers no pueden llegar hasta ella.

Dicen las reglas que una armadura mágica no le pesa al que la lleva, pero sí al que lleva al sujeto que la lleva, el caballo, por ejemplo. Si este sujeto cayera al mar, ¿la armadura le arrastraría al fondo, ya que el peso de ésta no desaparece, o no?

O se la quita en un par de rounds, o aprende a respirar ba-

jo el agua a toda prisa, ya que tiene muchos números para dar de cenar esa noche a los peces...

¿Cómo podría convertir las estadísticas de los personajes de un juego a otro? ¿Hay tablas específicas para ello?

Algunas firmas independientes norteamericanas las comercializan, pero aquí son muy raras de encontrar. Hay una tabla como la que deseas en el juego *Universo*, de Cronópolis, que nos parece muy adecuada.

Cuando un sacerdote tiene una sabiduría de 13+, en la tabla de Sabiduría se indica que tiene acceso a uno o más conjuros adicionales. ¿Esos conjuros se le dan al personaje en el nivel 1? ¿Soy del nivel indicado (p. e.: un personaje de Sabiduría 17, tendría 3 conjuros adicionales). En el número (en este caso el 3); son los conjuros del nivel del personaje (p. e.: un personaje de nivel 1 con la Sab. 17 ¿tendría 4 conjuros de nivel 1? o se le darían al llegar al nivel indicado (en este caso el nivel 3)...

Por favor aclaradme esta regla y explicadme un poco si no es molestia.

Efectivamente, no andas desencaminado. Una bonificación de +3 en Sabiduría significa que un clérigo puede tener los conjuros que le correspondan por nivel, más tantos como bonus tenga (tres en este caso, suponiendo que sea de nivel 1).

Al llegar al nivel 2, solo tendrá derecho a dos conjuros adicionales de segundo nivel (más los que ya tuviere), y al pasar al 3, a uno de dicho nivel. Al menos, ésta es la interpretación de la regla que siempre hemos hecho en el club.

¿Un sacerdote especializado debe ser alineamiento de su dios?

Sino, no sería clérigo competente. No podemos imaginarnos un sacerdote Legal Bueno que sirve a un dios del Mal, o viceversa.

¿Los bardos pueden apuñalar por la espalda?

No. Los bardos no tienen tiempo para los estudios «anatómicos» que permiten a los ladrones apuñalar por la espalda con la máxima eficiencia.

¿Hacen las armas de un semigigante un dado extra de daño como las de los gigantes proplamente dichos? El equipo de un semigigante cuesta el doble que el de un humano, ¿cuesta también el doble su agua y su comida?

Algunos de los gigantes descritos en el *Compendio de Monstruos* ganan un dado extra de daño, a veces dos, debido a sus enormes armas. Los semigigantes athasianos no tienen esta habilidad.

Un semigigante athasiano necesita el mismo tipo de comida y bebida que cualquier humano, sólo que dos veces más cantidad.

¿Qué hechizos del Tomo de Magia pueden lanzar los druidas? La lista de hechizos para diversos sacerdotes especializados incluye algunas deidades que conceden hechizos a los druidas, pero las listas no siempre son iguales.

Las listas varían porque cada grupo de hechizos está adaptado a la deidad y su idiosincrasia, no a los druidas en general. Un druida que venere a una deidad particular accede a las esferas listadas para dicha deidad. En caso de que el druida no se haya consagrado a un dios específico, le recomendaríamos Mayor: Tiempo, Menor: Viajeros.



¡Organizamos partidas y campeonatos!
¡Aprende a pintar con nosotros!

¡Pedidos por correo!
Carátulas de TV, Películas, Maquetas y muchas cosas más...

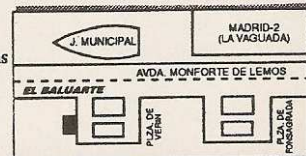
PLAZA DE VERIN, 10
28029 MADRID
TEL.91/ 739 88 31

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y complementos
- Material para dioramas

WARGAMES

- 3W, Abalone Hill, GDV, The gamers ...
- Reglamentos para wargames de figuras
- Figuras de 15 y 25 mm: Battle honours, Essex, Front rank, microtanks ...



+3 EN CARISMA



Bien, bien. Así nos gusta. Estamos recibiendo tantas cartas para esta sección que estamos más «encantados» que Julio Iglesias con su último disco. Que por cierto, es ideal para ahuyentar espantajos y otras bestias de mal vivir.

Nos gustaría contactar con aficionados de Lugo para formar un club más grande del que tenemos ya. Escribid a:

Miguel Vigo Blanco
C/. Dieciocho de Julio, 3, segundo
27004 Lugo
Teléfono (982) 24 18 09

Soy adicto a los juegos de rol por ordenador y quisiera cartearme con gente para intercambiar trucos, ideas, mapas, soluciones, juegos, etcétera. Interesados (prometo contestar) escribid a:

José Velasco López
C/. Mariano Ruiz Funes, 8, primero, B
30007 Murcia

¡Adelante Tolkienianos!

En el número 9 de **DRAGON**, hice una llamada desesperada a todos los tolkienianos que estaban solos como yo.

La respuesta ha sido masiva. No doy a basto, mis expectativas se han cumplido con creces, y ahora queremos ir todavía más alto. Vamos a formar una Sociedad de Tolkien, y queremos que nos escribáis desde cualquier punto de España. Hay muchos amantes de Tolkien y la literatura fantástica, por toda la geografía. La mayoría compartís mi situación, estáis solos en ese mundo tan grande de la Tierra Media, pero esto se ha terminado, uníos a la recién estrenada Sociedad Tolkien, para empezar con buen pie, participaréis en la búsqueda del nombre que pondremos a la Sociedad.

Sólo tenéis que escribirme, y como muy bien dijo un compañero nuestro, que lluevatar nos acoja. Enviad las cartas a:

Eduardo López Blas
C/. Jabonería, 40, tercero, B
28921 Alcorcón (Madrid)

Si eres mayor de edad y quieres iniciarte en esto del rol, llámame, formaremos un aguerrido grupo de aventureros/as. Teléfono 357 46 34 de Barcelona, preguntar por Jairo (Jr).

¡Socorro! Soy un rolero de Esplugues de Llobregat (Barcelona) que, por causas ajenas a mi voluntad, voy a ser desplazado de mi hábitat natural en dirección a lo desconocido. A partir del 17 de mayo mi lugar de residencia habitual cambia, de-

bido a que el gobierno se ha empeñado en que pase unas vacaciones de nueve meses en Sabiñánigo (Huesca) y desconozco qué tipo de fauna rolera (si la hay) se encuentra en dicho hábitat y dónde localizarla.

Mis conocimientos roleros abarcan diferentes mundos: *MERP*, *Rolemaster*, *Star Wars*, *Fanhunter*, *Universo* y *AD&D*.

Debido a las causas antes expuestas os envío esta misiva esperando que la publiquéis y podáis ayudarme, puesto que he hecho una tirada de terror/pánico y no la he superado, y me encuentro desesperado, por lo que repito mi petición de ayuda.

Mis señas en el momento de la aparición del ejemplar número 12 de vuestra fantástica revista son:

Carlos Alvarez Villanueva
Acto. Sabiñánigo
Ctra. de Yebra, s/n
Sabiñánigo (Huesca)
Tel. (974) 48 08 50
P.D.: ¡Socorro! ¡Socorro! ¡Socorro!
¡¡¡¡Socorro!!!!

Me gustaría formar parte de algún club de rol, para jugar partidas por correo de *AD&D*. Si algún club se interesa por un guerrero vagabundo, que me escriba a:

Alejandro Igualada Ortiz
C/. Emilio Baró, 47, sexto
46020 Valencia
P.D.: Un saludo a José Manuel.

Se buscan másters, jugadores experimentados o novatos, y gente con ganas de iniciarse en esto del rol en Haro o alrededores, y peña que vaya a estar en julio en Laredo.

Escribid o llamad a:

Javier Latorre
Avda. San Millán, 6, segundo, dcha.
26200 Haro (La Rioja)
Teléfono (941) 31 04 31
O a:
Grupo Ntra. Señora
Edificio Casablanca, Apartamento 55
Laredo (Santander)
Teléfono (942) 60 60 87

Somos un club de rol con local, con gente y con muchos juegos a los que jugar. Yo, particularmente, acabo de entrar en

él, pero el club como tal se formó, creo que hace más de un año.

Todo va bien, menos una cosa. Sólo somos chicos y nos gustaría que alguna chica se pusiera en contacto con nosotros. Cuantas más, mejor, los juegos a los que jugamos son: *Vampiro*, *D&D*, *Aquelarre*, *Cyberpunk*, *Ars Mágica*, *Señor de los Anillos*, *Warhammer Fantasy Role Play*, *Warhammer 40.000* y muchos más.

Hay una cosa que no entiendo: ¿Por qué las chicas no juegan al rol? ¿Y existe en el mundo alguna que juegue? Nunca he jugado con una tía y me corroe la curiosidad por saber qué tal juegan, creo que inteligencia no les falta, pero ¿dónde se esconden? Por favor, si hay alguna chica de Madrid interesada, que me escriba y si no es de Madrid y juega al rol, que me escriba también, siento curiosidad por saber si existe alguna. Animaos, en el rol no es necesario ser guapo/a, sólo hace falta tener imaginación. Entrar conmigo a un mundo de guerreros, magos, dragones, duendes y hadas. Seguro que os gustará. Mi dirección:

César Turleque Olmo
C/. Aldea del Fresno, 23, segundo, A
28045 Madrid
Teléfono (91) 473 03 89

Nota de la Redacción: Primero. ¿Se te ha ocurrido invitarlas alguna vez? Segundo. Si existen. Tercero. Mira a tu alrededor; puede que lo que a ti te gusta pueda llegar a gustarles a ellas, o no. Por cierto, ya está bien de hablar de esto, mujeres y rol, qué obsesión tenéis con el tema...

Somos un grupo de jóvenes alrededor de los dieciséis años que hemos creado un club de rol en Sitges, gracias a la gentileza del *Casino Prado Suburense* y nos identificamos como sección del mismo. Estamos en fase de expansión y ya somos aproximadamente unos veinte miembros. Jugamos a todo tipo de juegos de rol, wargames, temáticos y otros muchos, en fin, todo aquello que pueda ser divertido. Tenemos una extensa ludoteca, juegos, libros, material de maquettismo,

pinturas y miniaturas. Si eres rolero o rolera (si estas últimas existen o son como las mujeres de los entes) con ganas de divertirte, contacta con Antonio Ayala (teléfono 894 57 85) o con Manel Enríquez (teléfono 894 17 33) o también puedes venir a nuestro local cualquier fin de semana, en el *Casino Prado Suburense*, C/. Francisco Gumá, 6-14, de Sitges.

Somos el club de rol *El Señor de las Pulseras* de Gandía, y antes que nada nos gustaría felicitar a la redacción de esta revista, que nos parece muy buena. ¡Venga ya, llamadnos pelotas! Bueno, iremos al grano, jugamos a casi todos los juegos de rol existentes en castellano y otros tantos en inglés, incluyendo en éstos también algunos temáticos, tenemos local propio y estamos, claro está, legalizados, todo en regla. Y nos gustaría contactar con otros clubes de rol de España y extranjero, para hacer lo típico entre clubes de rol. También aprovechamos para anunciar que a mediados de agosto tendrán lugar unas pequeñas jornadas de rol en dicha localidad y a las que por descontado estáis invitados todos los aficionados. Para contacto:

David Mafé Nogueroles
Avda. República Argentina 13, tercero, F
46700 Gandía (Valencia)
Teléfono: (96) 286 12 65

naipe -

Meléndez Valdés, 55

28015 MADRID

T. (91) 544 43 19

Todo tipo de juegos

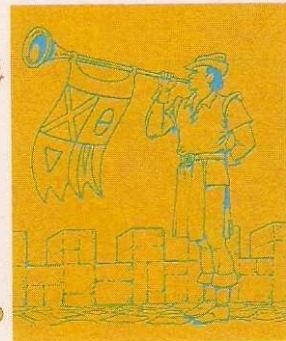
ESPECIALISTAS

JUEGOS DE WARGAMES,

FANTASIA Y ROL



EL HERALDO DE LA CORTE



Algún día, palabra, estaremos en condición de hacer un censo de clubes mínimamente decentes, y todo gracias a las muchas misivas que recibimos para esta sección. Así que, chicos, ¡que el Heraldo no acabe en el paro!

•Somos unos cuantos chavales de edad entre dieciséis y diecisiete años, con bastante experiencia en esto del rol. Hemos formado un club llamado: *Aparecen Cinco Aliens* y te *Quieren Machacar*. Jugamos a casi todo, sobre todo al *AD&D* y *Rolemaster*, también a *La llamada de Cthulhu* (no demasiado), *Traveller*, *Merp*, *Paranoia*, *Pendragón*, etcétera, a wargames como *ASI* o temáticos como *Blood Bowl*, *Warhammer*, *Blackbeard*, *Cruzada Estelar*, etcétera.

Hemos hecho un juego de guerra fantástico medieval, bastante completo, llamado *Jandör*, y nos gustaría recibir información, sobre todo de los *Reinos Olvidados* o *Rolemaster* (aventuras, lugares, leyendas, mapas, campañas, etcétera).

Podemos intercambiar información de casi todos los juegos de rol, o se lo podemos pagar en «monedas de platino» (¡jua, jua, jua! Aquí, Berxon, el enano caótico malvado, dice que ni por un martillo de *Reorx*.)

Si alguien quiere contactar con nosotros o quiere unirse al club, que escriban a la siguiente dirección:

Club Aparecen Cinco Aliens y te Quieren Machacar
C/. Miguel de Cervantes, 48-2,
piso segundo, A
16400 Tarancón (Cuenca)

•Me complace informarles de que la *Asociación Cultural Mundo Imaginario* organiza el primer Salón del Fanzine de Mataró, que se celebrará los días 23, 24 y 25 de septiembre, con el soporte del ayuntamiento de Mataró. Este acto nace con la esperanza de convertirse en un encuentro anual entre las publicaciones directas,

que, creemos, se merecen un mayor reconocimiento. Dentro de las actividades en principio previstas, hay:

Pases de películas
Conferencias y mesas redondas
Exposiciones
Venta de publicaciones por los expositores
Presentación a la prensa de las últimas novedades de cada faneditor.

Fechas: 23 (preparación y decorado), 24 y 25 de septiembre.

Horario: de 10.00 horas a 20.00 horas.

Lugar: SIDRAL,
Plaza de España, 2; Mataró.

Los fanzines que deseen personarse en este acto, sólo deben comunicárnoslo por escrito y abonar mil pesetas por giro postal a las señas de nuestra sede social. El importe, simbólico, ayudará a los gastos de la organización. La dirección es:

Mundo Imaginario
C/. Los Alamos, 10, bajo,
primera
08301 Mataró (Barcelona)
Tel. (93) 796 32 74

• Quisiera contactar con jugadores de *Star Wars*, *Vampire*, y *AD&D*. Escribid a:

Angel González Rodríguez
Av. Vicente Mates, 29, sexto, A
47014 Valladolid

•Somos el club de rol *Caballeros de Solamnia*, nos anunciamos aquí de nuevo para informar a la afición, que hemos ampliado nuestros horizontes roleros con la incorporación de los juegos *Star Wars* y *Runequest*, así que necesitamos a gente que se presente como másters o jugadores de estos juegos (nos da lo

mismo que se presenten chicas, ya que este club está abierto también a las roleras). También nos gustaría aprender a jugar a los juegos *Warhammer*, *Ars Mágica* y *Pendragón*.

Recordamos a la afición que nuestra información sobre razas, mapas, historia, etcétera, sobre la *Tierra Media* y *Dragonlance* sigue en funcionamiento, y que el fanzine *Reorx* ya está en funcionamiento, e invitamos a los roleros/as a que envíen sus módulos, mundos, historias, ilustraciones caseras para que el material sea publicado en la revista. Los que quieran comprarla deberán enviar un giro postal de doscientas pesetas a la dirección:

Club de Rol
Caballeros de Solamnia
Avda. de Sóller, 61, chalet E-12
Urb. Las Encinas
Parque-Rozas (Las Rozas)
28230 Madrid

• La revista aparece bimestralmente, y esta dirección sirve para todo lo que aquí hemos dicho. Además os informamos de que ya poseemos dos juegos propios de estrategia, uno es el *World War III* y el otro es *The Centaurs*

of *Glory*. También estamos pensando en un juego de rol basado en *Hyborea* de Conan, para ello nos gustaría que los aficionados a las lecturas de Conan nos envíen cualquier tipo de información a la dirección indicada más arriba, para lograr un trabajo más exacto y eficaz. Un saludo de A. Taibo desde el palacio del Lord de Palanthus.

Nota de la Redacción: ¿Tu quoque, fili mihi?

• Ave **DRAGON**, los que van a morir te saludan:

Se pone en marcha la campaña de juego de rol por correo *La Tierra de Palandor*. Cada personaje recorre un mundo en busca de aventuras, sin tener que depender de los otros personajes jugadores de la campaña. Tiene un precio de ciento veinte pesetas el primer turno, y los demás de unas cincuenta pesetas.

Para informarse o participar, escribir a:

Iván Díaz Fernández
C/. Camino de la Braña, 4
33935 Tuilla
Langreo (Asturias)



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y *Tierra Media* (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

EL ZOCO DE LANKHMAR



De La Habana ha venido un barco... (¿Estáis seguros que era de La Habana y no de Thaladaz?) ... cargado de ofertas y demandas para los que quieran ganar o gastar unas moneditas de plata. Hélas aquí:

Estoy interesado en comprar el trabajo de Roxette que no ha sido publicado en España. Compró material para *Forgotten Realms* en inglés. Interesados:

Miguel Vigo Blanco

C/. Dieciocho de Julio, 3, segundo

27004 Lugo

Teléfono (982) 24 18 09

Cambio el siguiente material de rol: El Básico de *Stormbringer*. *Pendragón* y su ampliación *Caballeros aventureros*. *Fuerza Delta*. *Cyberpunk*. *El Señor de los Anillos*. *Guía de Armas y Equipos de AD&D*. Me gustaría cambiarlo por: *Dark Sun*. *La llamada de Cthulhu*. o cualquier libro de rol. Se admiten sugerencias.

Llamar al (94) 495 44 91 y preguntar por Iván.

Vendo cuatro figuras de metal (guerreros) +1 regalo por 400 pesetas. También las vendo sueltas. Interesados escribir a:

Alejandro Fernández Montes
C/. Mérida, 5, bajo, C
28903 Getafe (Madrid)

Vendo caja básica de *Space Marine* junto con la expansión de *Armies of Imperium*, ambos de *Games Workshop* y en inglés. La mitad de las figuras de la caja básica ya están sacadas de sus raquetas y montadas sobre sus bases. Todo en buen estado, por un precio de 800 pesetas (negociables). Además, me interesaría vender la segunda edición en castellano de *Car Wars* con los extras (planos, tramos de carretera, etcétera). Precio a convenir.

Para contactar llamar al (91) 386 52 45 (preferiblemente en días de diario por las tardes) y preguntar por Francisco Manuel.

Tengo una caja de *D&D* (la del Cubil del Cíclope) que no me sirve para nada. La vendo a cinco mil pesetas (precio real, seis mil pesetas) o a convenir.

Jorge Vilar Palop

Tel. 131 05 50

C/. Camí de la Cossa, s/n.

46112 Massarrojos (Valencia)

Primero: Felicitaros por la espléndida revista que estáis haciendo (y no es por dar caba).

Segundo: El bazar del club *Roltergeist* se ha abierto para vender todo lo que pueda y recaudar fondos para *AD&D*. La larga lista es la siguiente:

De lectura (todos en muy buen estado): *Volumen uno Señor de los Anillos* (Ed. Minotauro), *Historias de Pieles Rojas*, *El Necronomicon* (Ed. Edaf).

De rol: *El Señor de los Anillos* básico y un módulo suyo, *Más negro que las tinieblas*; *Rolemaster Manual* de Combate y *Rolemaster Manual* de hechizos, módulos para *RM* o *Merp*: *Bree*, *Las Bocas del Entaguas*, *Cardolan*, *Ents of Fangorn*, *Arthedain*, *Erech* y *Personajes de la Tierra Media*; *Runequest básico* y *avanzado*, *Shadowrun*, y por último pero no menos importante, *Car Wars*.

De tablero: *Atmosfear*.

Interesados contactar con:

Sergi Landines

C/. Joan Ràfols, 9, primero

08921 Santa Coloma de Gramenet

(Barcelona)

Tel. (93) 466 09 02

Preferible gente de Barcelona y alrededores

P. D.: También vendemos figuras de *Prince August* hechas artesanalmente.

Vendo el siguiente material rolero para ludópatas aficionados achacados por la crisis:

Guía del Dungeon Master (dos mil cuatrocientas pesetas).

En busca de los dragones; aventura (mil pesetas).

Los señores de los árboles; aventura (quinientas pesetas).

Los señores del robo; aventura (seiscientas pesetas).

La fortaleza en la frontera; aventura para *D&D* (ochocientas pesetas).

Universo; el famoso juego de *Cronopolis* (mil quinientas pesetas).

Mutantes en la sombra (mil quinientas pesetas).

Shadowrun; primera edición (dos mil pesetas).

Aprovechad esta superoferta llamando al (941) 13 30 32 y preguntando por Luis Angel Madorrán. Os prometo que lo primero que haré con

el dinero conseguido, será agenciarme el juego de rol *Buck Rogers*, que me ha parecido, después de leer el artículo que le dedicasteis, literalmente «cojonudo» (sic).

Busco desesperadamente el *Star Players* para *Blood Bowl*. Compró a buen precio.

Cuco S.F.

C/. Neptuno, 4, tercero, F

18004 Granada

Agradecería a alguna alma caritativa que me pudiera fotocopiar los dos libros de instrucciones de *Cruzada Estelar*, doy una gratificación de cuatrocientas monedas de oro.

Llamar al (96) 6702602

y preguntar por Carlos.

NO TENEMOS COMPETENCIA EN MADRID



C / GINZO DE LIMIA 32

28029 - MADRID

TELF / FAX : (91) 739 62 71

M BARRIO DEL PILAR
B 83,147,132
FRENTE A LA VAGUADA !!

SERVIMOS PEDIDOS POR CORREOS
Mámandanos 75 ptas en sellos (Gastos de envío) y recibirás GRATIS nuestro Catálogo AKIRA 1994.

* Todo el cómic Nacional y USA.

* Cómic europeo y erótico.

* Manga JAPONES y Anime.

* Revistas y Fanzines (de manga y comic-book)

* Posters y Merchandising.

* Películas de Manga Video.

* Video-Juegos de Super-NES y Mega Drive.

* **Wargames y Temáticos.**

* **Rol Nacional y USA.**

* **Figuras de Plomo de las mejores marcas.**

* **LO TENEMOS TODO DE GAMES**

WORKSHOP : VEN Y LO COMPROBARÁS.

* **Material escénico para Dioramas y complementos.**

Y MUCHO MAS ...



TU TIENDA DE CÓMICS Y ROL DE MADRID

El enigma de los OVNIS ha sido uno de los misterios más controvertidos del siglo XX.

CIENCIA Y FANTASIA



Ilustración de Roy Parker

OBJETOS JUGABLES NO IDENTIFICADOS

El enigma de los OVNIS ha sido uno de los misterios más controvertidos del siglo XX. Millones de personas han afirmado haber visto platillos volantes en todo el mundo, y los archivos y datos históricos del pasado parecen indicar que fenómenos similares han venido produciéndose desde tiempos prehistóricos (algunas pinturas rupestres parecen mostrar ya platillos).

Con un misterio tan difundido, no es de extrañar que haya surgido una amplia gama de teorías para explicarlo. Muchas de esas teorías nunca han llegado a atraer la atención del gran público. Como ha dicho el experto en OVNIS Jacques Vallee, la controversia de los OVNIS es como la política de los Estados Unidos: sólo existen dos partidos a los que puedas unirte. O crees que estamos siendo visitados por alienígenas llegados del espacio, o crees que todo es un fraude. Rechazar una teoría te convierte automáticamente en un defensor de la otra.

Este artículo intentará ofrecer una lista de todas las teorías sobre los OVNIS que existen en la actualidad (dejando aparte los fraudes o los errores cometidos sin mala intención), dando breves ejemplos de cómo pueden ser utilizadas para animar una campaña de juego de rol que se desarrolle en la era moderna.

Nota: Me gustaría dejar claro que este artículo es una mera lista de todas las teorías, sin que haya ningún intento por mi parte de defender una teoría determinada o de probar activamente la falsedad de una teoría que aún no se haya demostrado es falsa. Lo único que pretendo es ofrecer una lista de formas de conseguir que una campaña de juego de rol resulte más interesante: si rechazamos de manera activa cosas que probablemente no existen, también tendremos que rechazar los dragones, los orcos y los elfos. No quiero tener que empezar cada párrafo con un «probablemente todo esto son tonterías, por supuesto». Mi objetivo es proporcionar un poco de sana diversión, no una discusión seria sobre el tema.

ARMAS SECRETAS

Es una de las teorías más populares y más antiguas sobre el origen de los OVNIS, y se ha ido ramificando hasta ofrecer muchas subteorías. La teoría principal, naturalmente, afirma que los OVNIS son armas secretas construidas por una de las dos superpotencias (es decir, los Estados Unidos o la antigua URSS). Si el proyecto era estadounidense, parece bastante improbable que se pudiera mantener el secreto desde finales de los años 40, por lo que la URSS era una candidata con más probabilidades; pero sea cual sea la superpotencia elegida, ninguna teoría explica los avistamientos de OVNIS producidos antes de y durante la Segunda Guerra Mundial. Por cierto, esa guerra nos propor-

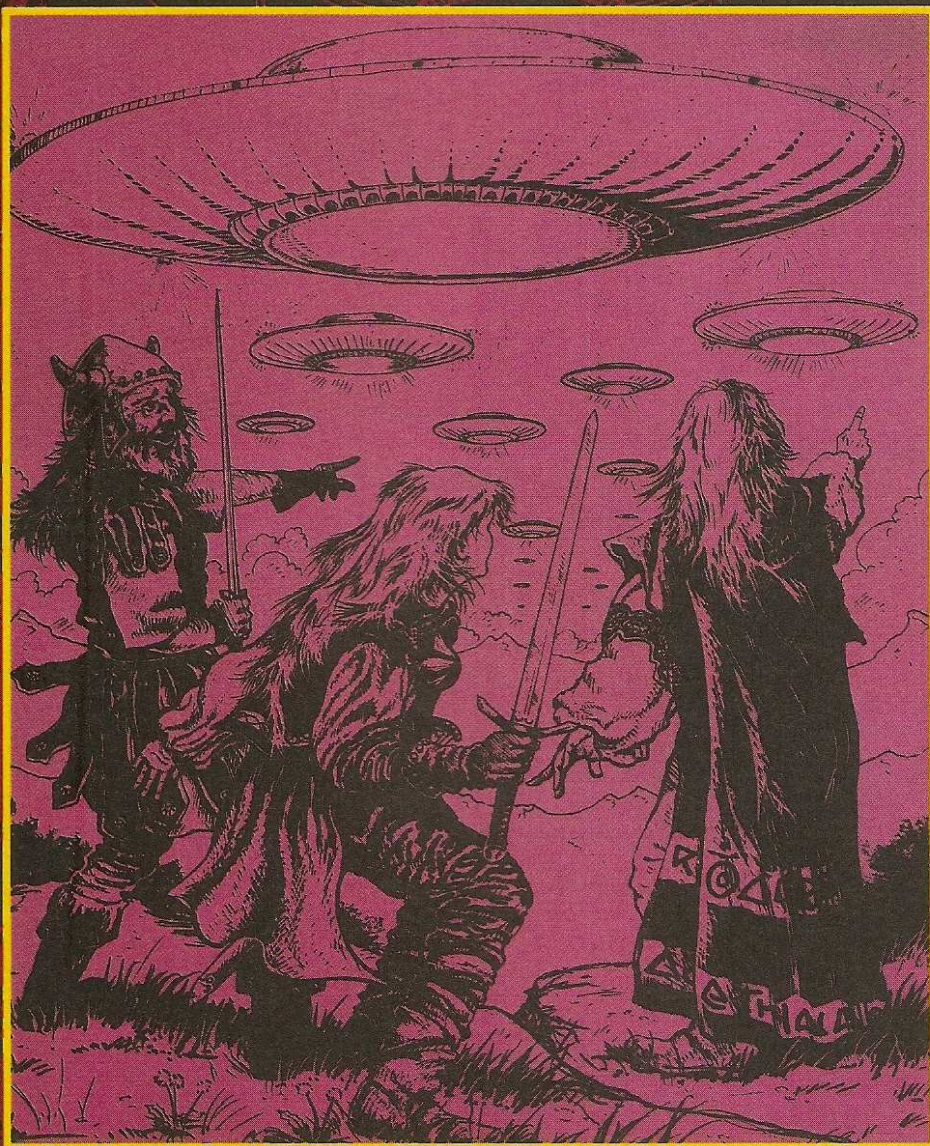


Ilustración de Dave Miller

Copyright 1992 Gregory W. Detweiler

VIGILAD LOS CIELOS: ¡EL JDR SE ENCUENTRA CON LOS OVNIS!

cionó una de las explicaciones terrestres más populares para el enigma de los OVNIS: ¡eran armas secretas nazis! Esta última teoría afirma (de manera bastante enérgica y divulgada en algunos círculos), que los OVNIS son obra de científicos nazis refugiados que escaparon a la caída del Tercer Reich y que han establecido una base en la Antártida (la «Nueva Atlántida» de hielo de la que tanto habló el filósofo nazi Hans Hübner). Afirma que los OVNIS fueron construidos por la misma nación que desarrolló los cohetes de largo alcance, los aviones a reacción y de propulsión cohete, el gas nervioso, las bombas inteligentes, los modernos rifles sin retroceso, el *snorkel* de los submarinos, los cohetes tierra-aire y armas de fuego capaces de disparar un proyectil que doblaba esquinas (por no hablar del proyecto de la bomba atómica nazi), hace que adquieran un aura de atractivo que sólo palidece ante la de la hipótesis extraterrestre.

Una variante de esta teoría afirma que criaturas del espacio están ayudando o ayudaron a los nazis; y la razón que se da para ello es que como se creía que los nazis arios formaban una raza de señores, eran los únicos terrestres con los que unos alienígenas avanzados estaban dispuestos a establecer relaciones. W. A. Harbinson escribió una novela titulada *Genesis* basada en otra variante de esta teoría. En ella, los OVNIS eran naves desarrolladas por un diseñador estadounidense que creó los misteriosos navíos aéreos de los que tanto se habló a finales del siglo pasado. Cuando la miopía de los burocratas amenazó su proyecto, el diseñador presentó su dimisión y se fue a Alemania para proseguir su trabajo. La historia que cuenta la novela resulta aterradora y tiene un considerable poder.

Los hechos (por lo que ha podido determinarse) son los siguientes: parece ser que pudo existir un aparato experimental en forma de platillo conocido como el *Kugelblitz*, con el que se supone que los nazis hicieron varias pruebas de vuelo a comienzos de 1945, cuando ya era demasiado tarde para que pudiera servirle de algo al Reich. Los nazis también llevaron a cabo un intento de explotar el miedo a los «cazas hu». Durante los últimos años de la guerra, bastantes pilotos de bombardero aliados informaron que sus aparatos estaban siendo seguidos por pequeñas bolas de fuego que se movían alrededor de ellos a una velocidad enorme, pero que no les causaban ningún daño. (El nombre «cazas hu» procedía de una frase que solía repetirse en las historietas de Smokey Stover: «Donde hay hu, hay fuego.») Se ha afirmado que existía un aparato llamado *Feuerball*, consistente en un artefacto controlado a distancia que se suponía era capaz de dejar inutilizados los sistemas de ignición de un avión que estuviera cerca de él. ¡Pero los pilotos alemanes capturados

revelaron durante el interrogatorio que ellos también tenían que aguantar la molesta presencia de los «cazas hu»! Que se sepa, ningún avión de ningún bando fue abatido jamás por un «caza hu». Un hecho menos conocido es que también hubo informes de la presencia de «cazas hu» en el teatro del Pacífico, y que volvieron a aparecer en compañía de OVNIS más convencionales durante la Guerra de Corea. El *Feuerball* parece ser un fraude, lo cual no constituye un buen augurio para la realidad del *Kugelblitz*.

Varios testigos declararon haber visto cómo un B-24 aliado era derribado en el cielo de Italia por «un caza circular alemán sin alas ni timón de cola». Se supone que el bombardero quedó envuelto en llamas después de que el platillo lo rociara con una especie de nube gris azulada. En Alemania se habló del desarrollo de un gas altamente volátil que haría estallar a un avión después de que los gases de los tubos de escape del aparato hubieran provocado su ignición. Para los propósitos de la gran mayoría de juegos de espionaje o bélicos de la era moderna, como los sistemas *Top Secret / S.I. (TM)*, de TSR, o *James Bond 007*, de Victory Games, podemos suponer lo siguiente: una descarga de ese gas lanzada desde un avión cubriría un cilindro de tres metros de diámetro por seiscientos de longitud antes de dispersarse. El descargador pesa cien kilos, puede lanzar un chorro de gas cada quince segundos, y su depósito contiene la cantidad de gas suficiente para hacer diez disparos. Si la nube de gas envuelve a un avión de hélice u otro vehículo que emite gases por sus tubos de escape, estallará. El efecto es como el de estar dentro de un depósito lleno de gases de tubo de escape cuando se produce la ignición. Aunque el vehículo no quede totalmente destruido, el motor que producía los gases quedará inservible.

Un arma teórica nazi más exótica que se puede usar en juegos de rol de espionaje o de la era *pulp* es el *Windkanone*, un arma que disparaba «proyectiles» de aire concentrado y vapor de agua. Tenía un gran cañón que formaba ángulo y cuyo «codo» se apoyaba en un enorme soporte. Los datos que podemos asignarle para su uso en los juegos de rol serían los siguientes: doscientos kilos de peso; alcance de doscientos metros para aeronaves (a esa distancia podría atravesar un tablero de madera de tres centímetros de grosor, pero podría matar a un hombre a más de un kilómetro y medio de distancia); y dispara un proyectil cada cinco segundos.

También tenemos el *Wirberlingkanone* (cañón anular de vórtice torbellino), un arma que dispara y provoca la ignición de un anillo de gas que luego gira rápidamente sobre su propio eje para crear una bola de fuego volante (¡lo cual recuerda un poco a los «cazas hu»!). Los datos de esta arma para su uso en los juegos de rol son: 400 kilos de

peso; alcance de un kilómetro; puede disparar un anillo cada cinco segundos. También tenemos el cañón de vórtice, un enorme mortero que disparaba proyectiles llenos de polvo de carbón y un explosivo que iba ardiendo muy despacio. La idea era crear un torbellino artificial que derribaría a un avión de la misma manera que si fuese una turbulencia atmosférica. Los datos del arma son: 400 kilos de peso; alcance de medio kilómetro; puede disparar un proyectil cada diez segundos; cada disparo tiene un 50 por ciento de probabilidades de obligar a una aeronave a perder el control y estrellarse.

Una última arma nazi en la que se estaba trabajando (al igual que se trabajaba en el *Windkanone* y en el cañón de vórtice) era el cañón de sonido. Esta arma parece más adecuada para desempeñar un papel de defensa estática que para el campo de batalla o el uso aéreo. Consistía en una serie de grandes reflectores parabólicos —el último tenía tres metros de diámetro—, conectados a una cámara formada por varias subunidades de tubos de ignición: toda el arma pesaba 350 kilos. El gas metano y el oxígeno se mezclaban en la cámara de los tubos, y después se producía la ignición. La detonación producida en la cámara de ignición, que tenía exactamente una cuarta parte de la longitud de las ondas sónicas producidas por las explosiones, daría como resultado un haz sónico de alta intensidad de mil milibares que podría matar a un hombre después de medio minuto de exposición al haz (asumir que el objetivo pierde una sexta parte de sus puntos para impactar por cada turno de cinco segundos, redondeando hacia arriba).

En juegos como el mundo de alta tecnología de *Top Secret/S.I.*, o *Twilight 2000* de GDW, era *pulp* (por ejemplo, *Daredevils*), Segunda Guerra Mundial o ciencia ficción (*Buck Rogers*), esta arma sería una novedad interesante y permitiría introducir un poco de variedad en el surtido habitual de armas de energía.

Volviendo al tema de los OVNIS nazis, éste sería un buen escenario para un juego de la era moderna. De hecho, la Antártida ya ha sido utilizada en la aventura para *Top Secret*, «Whiteout», que giraba alrededor de los expertos en el arte de la supervivencia conocidos como Hijos de Neptuno (publicada en el número 87 de **DRAGON** edición norteamericana). Puedes modificarlos transformándolos en una colonia nazi, o incluso puedes manipular las cosas para que unos agentes secretos se conviertan en aliados *de facto* de los Hijos de Neptuno cuando se enfrenten a la amenaza nazi.

Existe una última variante de la teoría de las armas secretas nazis que debería ser mencionada. En su libro *Intercept-But Don't Shoot*, Renato Vesco afirma que las armas alemanas fueron desarrolladas, pero que fueron capturadas por tropas británicas cuan-

do faltaba muy poco para que acabase la guerra. Gran Bretaña nunca ha querido compartirlas con sus aliados de la OTAN no pertenecientes a la Commonwealth, y mantiene varios escuadrones de platillos escondidos en las zonas más remotas de Canadá para utilizarlos como «último recurso» si llegara a ser necesario; pero esta teoría no explica los frecuentes informes de encuentros letales entre OVNIS e interceptores de las grandes potencias, los Estados Unidos y Gran Bretaña incluidas.

ALIENIGENAS

La hipótesis extraterrestre es, indudablemente, la más popular de todas las teorías sobre los OVNIS existentes en la actualidad. Dado el enorme número de planetas que los astrónomos suponen existe en el universo, parece probable que por lo menos algunos de ellos alberguen vida inteligente. Los exploradores o invasores alienígenas son tan bien conocidos en la cultura popular de hoy en día que queda muy poco por decir sobre la teoría de su existencia, pero la localización exacta de la base de los platillos nos lleva a varias teorías.

LA TIERRA HUECA

El doctor Raymond Bernard ofreció la exposición más coherente de la ya descartada teoría de la tierra hueca en un libro que tituló como este apartado. Generalmente, estas teorías afirman que los alienígenas tienen una base subterránea o que existe una raza terrestre desconocida por los habitantes de la superficie que vive debajo de la corteza de la Tierra. Esta teoría alcanzó su máxima popularidad a finales de los años cuarenta, cuando la revista *Amazing Stories* publicó una serie de historias sobre la raza de los Deros. Las historias eran ficción, pero la sección de cartas de la revista enseguida dejó claro que habían sido tomadas muy en serio. Pronto todo el mundo afirmaba haber tenido encuentros con los Deros: se dijo que las historias estaban basadas en experiencias reales, y se escribieron toda clase de tonterías. Ray Palmer, el director de la revista y responsable de que la cosa llegara a esos extremos, fue criticado por haber explotado todo este sensacionalismo para aumentar las ventas; pero con el tiempo, el furor inicial se fue disipando poco a poco. Tened cuidado en vuestra próxima expedición a un «dungeon», ya que no hay forma de saber con qué se puede llegar a tropezar uno durante una campaña de fantasía. (En el *AD&D* existe una raza muy desagradable de enanos degenerados que viven en el subsuelo, llamados derros. ¿Y si tuvieran platillos volantes?)

CIVILIZACIONES SUBACUÁTICAS

Mientras estudiaba informes sobre OVNIS, el naturalista y ex oficial de la Inteligencia Naval británica Ivan T. Sanderson observó

que aproximadamente la mitad de los avistamientos se producían encima de o en las proximidades de grandes masas de agua, particularmente el océano. En su libro *Invisible Residents*, Sanderson considera la posibilidad de que los platillos provengan de debajo del mar, ya sea de bases alienígenas o de una civilización subacuática indígena (¿supervivientes de la Atlántida, quizá?). También fue uno de los primeros estudiosos en escribir sobre el Triángulo de las Bermudas, y Anderson describió una docena de lugares de la Tierra que poseen características similares.

Para aquellos a los que les gusta mezclar de vez en cuando la fantasía con la alta tecnología, la idea de una civilización subacuática que casi nunca entra en contacto con la superficie resulta más plausible que la de una con base en tierra firme que oculta sus avances. En *AD&D*, los pilotos de los platillos podrían ser sauhagin o tritones, y la campaña también puede utilizar a cualquier otra raza acuática (en *La llamada de Cthulhu*, de Chaosium/Joc Internacional, podría ser la de los Profundos, por ejemplo). Utilizar fuerzas de alta tecnología contra un mundo de fantasía parece un poco injusto, por lo que el origen subacuático de esos aparatos podría justificar una determinada vulnerabilidad. Podrían estar llenos de agua en vez de aire, por lo que incluso el agujero más diminuto practicado en el casco podría dar como resultado que la tripulación pereciese asfixiada. De manera similar, los OVNIS procedentes de otros planos mágicos de existencia podrían estar llenos de fuego, tierra, hielo, líquido viscoso, etcétera.

VIAJEROS DEL TIEMPO

Es una buena opción para los juegos que se basan en el viaje por el tiempo, como el *Timemaster* (anteriormente de Pacesetter Games, actualmente de 54° 40' Orphyte) o el *Timelords* de BTRC. Inclusive *G.U.R.P.S.*, extensión *Time Travel* o *Doctor Who*. *Paranoia* no se menciona, por si algún amigo máster... Los personajes jugadores podrían retroceder en el tiempo para investigar los avistamientos de OVNIS, y descubrir que sus vehículos temporales eran los OVNIS de los que se había hablado. Los viajeros del tiempo también podrían proceder del futuro o de una civilización perdida del pasado. (No puedo resistir la tentación de mencionar una viñeta de la tira cómica de Bob Thaves *Frank and Ernest*, en la que un platillo gigantesco desembarca a un montón de dinosaurios que anuncian que han vuelto, miran a su alrededor y se preguntan dónde ha ido todo el mundo.)

Si los viajeros del tiempo no intentan alterar la historia, los humanos que consigan capturar a los viajeros del tiempo pueden tratar de arrancar información a sus cautivos e intentar evitar acontecimientos futuros tan

terribles como los descritos en los juegos *Twilight 2000*, de GDW, y *Gamma World*, de TSR. A una escala más reducida, imaginemos a un criminal que obtiene los conocimientos o el equipo de un viajero del tiempo, lo que le permite saber por adelantado cuál va a ser el resultado de todos los acontecimientos deportivos (el Biff de *Regreso al Futuro*), o a un hombre de negocios con un respaldo similar que sabe de antemano qué artículos gozarán de una mayor demanda en el futuro, y que modifica sus fábricas para adaptarlas a esa demanda. Las posibilidades son interminables.

OTRAS DIMENSIONES

Es una de las teorías más recientes sobre los OVNIS, y supone que los visitantes proceden de otro universo o dimensión con acceso a la nuestra. (Quienes utilicen el sistema *Torg*, de West End Games, deberían conocer muy bien los dramas inherentes a una situación semejante.) Existen muchos informes de OVNIS en los que los testigos han hablado de un silencio y una calma anti-naturales (por ejemplo, ausencia total de coches en una carretera que normalmente tiene mucho tráfico), como si estuvieran en otro mundo. En *Situation Red: The UFO Siege*, de Leonard H. Stringfield, se cuenta el caso de tres mujeres que declararon que su coche avanzaba por un tramo recto de carretera a ciento cincuenta kilómetros por hora; pero todas las carreteras de la zona estaban llenas de giros y curvas, y sería virtualmente imposible ir tan deprisa en ninguna de ellas sin perder el control del vehículo y estrellarse. El investigador John Keel fue el primero en utilizar el término «ventanas» para designar zonas en que la brecha entre las dimensiones es tan pequeña que dan lugar con gran frecuencia a informes sobre OVNIS, monstruos, etcétera. Janet y Colin Bord observaron la proximidad de «líneas ley», o líneas de corrientes naturales de la tierra (tan amadas por quienes juegan a *Beyond The Supernatural* y *RIFTS*, ambos de Palladium), donde estos fenómenos parecen concentrarse.

El máximo defensor de la teoría ultradimensional ha sido Jacques Vallee. En casi todos sus libros compara los avistamientos modernos de OVNIS con historias sobre hadas y criaturas semejantes surgidas en la antigüedad. Vallee también ha observado que hay demasiados informes sobre OVNIS para que la idea de visitantes del espacio parezca plausible (es el mismo problema al que J. Allen Hynek se refirió con la frase «el estorbo de la abundancia»). La idea de Vallee es que nuestros visitantes ultradimensionales están influyendo sobre nuestra evolución cultural, y son capaces de aparecer en cualquier forma que les permita adoptar nuestro nivel de civilización del momento (hadas, pilotos de aeronaves o extraterrestres). Por

cierto, Vallee opina que sea cual sea el aspecto que parezcan tener las circunstancias, no existe ningún caso de seres humanos que hayan llegado a sorprender a unos alienígenas que hayan aterrizado en secreto: todos los aterrizajes se llevan a cabo deliberadamente para que sean presenciados. La ciencia en general se niega a estudiar el problema de los OVNIS, por lo que muchas personas están recurriendo a los cultos en busca de respuestas. Vallee piensa que eso es el comienzo de un nuevo movimiento religioso que puede acabar dando como resultado el final de la civilización basada en la ciencia moderna, algo bastante parecido al surgimiento del Ciberpapado en *TORG*. Un culto basado en los OVNIS sería un adversario muy interesante en los juegos modernos, incluso si los OVNIS están ausentes del mundo donde se desarrolla la acción.

Existe un sorprendente número de similitudes entre las hadas y duendes de las leyendas y los humanoides diminutos que viajan en los OVNIS descritos en los informes contemporáneos, lo cual ha llevado a Vallee y a otros estudiosos del tema a creer que son variaciones sobre el mismo fenómeno. Una solución alternativa podría ser que la raza de las hadas y los duendes haya pasado por la misma revolución tecnológica que los seres humanos, y que ahora disponga de sus naves espaciales, aerodeslizadores, etcétera. Los robots de los que se habla en algunos avistamientos de OVNIS quizá sean como los de los dibujos animados japoneses, sólo que reducidos a la escala de los duendes. (Se puede probar un escenario para *BattleTech* o aventura para *MechWarriors*, de FASA/Zinco, en el que un humano que se topa con un «robot» se esté encontrando en realidad con el Comandante Finn Sidhe del Primero de Granaderos de Oberón —la mejor unidad de la Casa Daoine Sidhe—, en su 'Mech BSC-3M Basilisco. Alguien puede jugar al humano y otra persona puede jugar al pobre Finn, en su encuentro con un gigantesco «duendoide» del tamaño de un 'Mech.)

De manera similar, las misteriosas aeronaves de las que tanto se habló a finales del siglo pasado tenían un aspecto lo suficientemente plausible como para que la gente esperase verlas aterrizar, pero el examen de los dibujos muestra que eran aerodinámicamente imposibles (salvo, naturalmente, en *Space: 1889*, de GDW, o en el juego del Nuevo Imperio del Nilo de *TORG*.) Cuando la era espacial termine de una manera o de otra, será interesante ver qué clase de OVNIS aparecen a partir de ese momento.

ANIMALES

Muchos OVNIS parecen exhibir las características de animales, y algunos siguen juguetonamente a los aviones e incluso llegan al extremo de jugar al «que-te-pillo» con ellos. Como consecuencia surgió la

teoría de que los OVNIS son animales de las capas superiores de la atmósfera o incluso del mismo espacio. Según dicha teoría, estas criaturas son seres tenues y diáfanos, compuestos de un material nebuloso. Es frecuente que carezcan de una apariencia definida, lo cual ayuda a explicar esos informes sobre OVNIS capaces de cambiar de forma. Se alimentan de energía pura, como la luz del sol o la radiación del cinturón Van Allen de la Tierra, y han empezado a bajar a la Tierra recientemente debido a las enormes cantidades de energía eléctrica que nuestra civilización moderna ha estado emitiendo a la atmósfera. Los defensores de esta teoría argumentan que al haberse encontrado vida en prácticamente todos los lugares de la Tierra, también debería encontrarse vida en el cielo.

Un hombre llamado Trevor Jones escribió un libro titulado *The Live in the Sky*, en el que describió las investigaciones que afirmaba haber llevado a cabo sobre uno de esos animales, acompañando la descripción con una serie de fotos tomadas con película infrarroja. Su zona de trabajo era el Desierto de Mojave, que había escogido debido a que el cielo de esta región tan árida siempre se encuentra despejado. Su técnica de investigación consistía sencillamente en fotografiar todo el cielo a intervalos, y el momento más productivo era el período inmediatamente posterior al amanecer. También menciona la película que utilizó, pero como el libro apareció en 1958 los investigadores modernos tendrán que usar otra marca. Una parte de su libro fue incorporado a *Mysterious Fire and Lights*, de Vincent Gaddis, la lista de películas utilizadas incluida. Según James, los «cazas hu» son ejemplos de esos animales visibles al ojo humano a grandes altitudes si se viaja en aviones de hélice cuyas cabinas no sean lo suficientemente herméticas. (Al parecer, este tipo de OVNI dejó de aparecer en cuanto llegó la era del avión a reacción.)

Las fotografías que publicó James muestran unas criaturas muy extrañas que recuerdan más que nada a los animales de una sola célula, como los paramecios y las amebas. La explicación animal es que esas criaturas primitivas se adaptaron a la vida en el cielo hace ya mucho tiempo. Naturalmente, el que su aspecto sea parecido al de criaturas ya conocidas también hace que resulte mucho más fácil falsificar las fotos... Esas criaturas serían unos monstruos excelentes para el AD&D de TSR, especialmente en el entorno de *Spelljammer*. Un OVNI compuesto de una sustancia semigaseosa en un juego de fantasía de esa variedad (*Space: 1889* de GDW incluido) sería un blanco muy fácil, pero al que resultaría imposible dañar utilizando ataques físicos o eléctricos. Podría volar muy bien y siguiendo trayectorias imprevisibles y caprichosas, y el contacto físico con el probablemente dañaría a un ser humano mediante

una potente sacudida eléctrica. Quizá tenga una capacidad de ataque mediante haces de energía o descargas eléctricas, y pueda absorber todas las variedades de electricidad y utilizarlas.

En *Uninvited Visitors*, un libro sobre OVNIS más convencional escrito por Ivan Sanderson, se mencionaban las teorías de James, añadiendo la especulación de que incluso los OVNIS con ocupantes podrían estar vivos, y que se trataría de animales del espacio domesticados o del producto de una ingeniería genética muy avanzada. No cabe duda de que la introducción de naves espaciales vivas animaría muchas aventuras de ciencia ficción, como por ejemplo en el juego XXVc de TSR: las naves espaciales vivientes creadas mediante la ingeniería genética encajarían a la perfección con el resto de «gennis» de ese juego. Los OVNIS también podrían ser mutantes del *Gamma World* o bestias adiestradas en *Space: 1889*, y a estas alturas quienes jueguen a *TORG* ya habrán captado su similitud con el stalenger y el benthé de la Tierra Viviente. Las cosas podrían ponerse especialmente interesantes si tu montura muere en la atmósfera (o en el espacio), mientras la estás utilizando.

FENOMENOS PARANORMALES

Otra idea sobre los OVNIS que es bastante reciente (surgió en los años 70) es la explicación paranormal. Jerome Clark y Loren Coleman fueron quizá los primeros en mencionar esta posibilidad en *The Unidentified*, repitiendo la observación de Vallee de que los informes sobre contactos con los OVNIS guardaban un gran parecido con las historias de hadas y duendes de la época medieval. Según esta teoría, la mente humana es capaz de crear formas de pensamiento sólidas. O la mente crea al ser de manera misteriosa; o alguien sufre un error de percepción sensorial, la noticia se va difundiendo y las expectativas de quienes también quieren ser espectadores del fenómeno proporcionan energía de una manera no explicada para acabar creando el OVNI (o el Pies Grandes, el monstruo del Lago Ness o lo que sea). El investigador Tom Bearden (del que hablaremos más en el próximo apartado) bautizó este proceso con el nombre de «encender la chimenea». La manera exacta en que la imagen llega a solidificarse es una pregunta para la cual todavía no hay respuesta.

El psicólogo e investigador científico canadiense Michael A. Persinger, que por aquel entonces era profesor de psicología en la Universidad Laurenciana de Sudbury, Ontario, llevó a cabo un estudio especial de las condiciones bajo las que tienen lugar los encuentros paranormales. Descubrió que los avistamientos de OVNIS suelen producirse antes o después de tormentas muy violentas o de terremotos y, de hecho, en el pasado se

consideraba que eran una señal de que se avecinaba algún desastre. Persinger y su ayudante Gyslaine F. Lafreniere escribieron un libro titulado *Space-Time Transients and Unusual Events*. La conclusión a la que llegaron es que en muchos casos una tormenta de gran violencia podía liberar una cantidad de energía eléctrica lo bastante grande como para crear campos de energía tan altamente ionizados que resultarían visibles al ojo humano durante algún tiempo. Campos similares son creados por las corrientes terrestres cuando se produce un terremoto. Ver el fenómeno a cierta distancia haría que quien lo presenciara creyese estar viendo una nave espacial. Si se acercaba un poco más, el campo eléctrico interferiría con la actividad eléctrica de su cerebro. Todas las imágenes reprimidas del subconsciente escaparían de él, y el infortunado sujeto experimentaría una «pesadilla estando despierto» que le parecería totalmente real. Obsérvese que la energía concentrada en un campo eléctrico visible quemaría a cualquier persona que fuera lo suficientemente imprudente como para tocarlo, y que incluso podría consumir vegetación, romper ramas, remover el suelo y, en general, dejar todas las «señales de contacto en la segunda fase» asociadas con los aterrizajes de OVNIS. El campo incluso podría llegar a crear una distorsión temporal momentánea, con lo que cualquier persona que lo observase podría ver las criaturas prehistóricas de las que se suele hablar en los informes actuales, como plesiosaurios y hombres mono.

Una carga de electricidad tan grande podría matar a una persona que se aproximara demasiado a ella o, por lo menos, provocar condiciones que podrían acabar dando como resultado su muerte. Persinger observó que la región del Triángulo de las Bermudas es famosa por la creación de tempestades eléctricas muy intensas y de muchos huracanes. Quizá las perturbaciones eléctricas locales sean las responsables de la pérdida de los muchos aviones y barcos que han desaparecido en la zona. Si alguien llegara a desarrollar una máquina que pudiera emitir energía eléctrica en las frecuencias adecuadas, su potencial como arma para sembrar el terror resultaría obvio. Un artefacto capaz de producir «pesadillas estando despierto» sería un objetivo evidente y una gran amenaza para cualquier agente secreto o superhéroe que intentara impedir que se utilizase, y en algún universo de ciencia ficción del futuro incluso podría ser un peligro cotidiano.

Obsérvese que si las tempestades y los terremotos causan ese efecto, el hechizo de causar un terremoto o el de controlar el clima en los juegos de rol de fantasía producirá todo un conjunto de ilusiones que no serán percibidas como tales y serán creídas por todo el mundo, incluido el grupo del que

forme parte la persona que ha arrojado el hechizo (y probablemente también por ésta). Dadas las manifestaciones cuasi físicas de energía involucradas, esas ilusiones causarían algunos daños físicos, por lo que deberían ser clasificadas como versiones «naturales» de hechizos ilusorios semi reales. Dependiendo de la cantidad de energía que llegara a liberarse, podría haber hasta un pequeño ejército de formas de pensamiento ilusorias creadas. Su aspecto sería el de las monstruosidades más temidas por los personajes, ya fueran no muertos, dragones o destructores de mentes. Paradójicamente, el grupo mejor preparado puede ser el que peor lo pase: si las ilusiones son un efecto colateral de un ataque mediante un hechizo relacionado con el clima y si los personajes han arrojado los suficientes hechizos del tipo «adivinación» para determinar que no había presente ningún enemigo capaz de crear ilusiones, entonces no tendrán ninguna razón para no creer en esas «ilusiones naturales». (Por cierto, cualquier enemigo inteligente que estuviera presente también sería afectado por el fenómeno.)

La teoría de que los fenómenos paranormales en general se deben a algo existente en la naturaleza quedó bastante reforzada cuando Loren Coleman estudió cuáles eran los momentos en los que había más actividad OVNI. Los OVNIS son misterios aéreos, por lo que sería de esperar que los avistamientos fuesen más frecuentes en primavera, cuando hay más gente al aire libre, que en invierno; pero Coleman descubrió que la primavera era la estación del año en la que había menos avistamientos. Descubrió que el número de avistamientos llegaba al máximo entre noviembre y enero, y también entre junio y septiembre. (Agosto era el mes en el que se producían más avistamientos, y mayo aquel en el que había menos.) El estudio de John Keel era todavía más preciso: las dos últimas semanas de marzo y las dos primeras de abril, todo julio y agosto, las dos últimas semanas de octubre y las dos primeras de noviembre y diciembre daban el mayor número de avistamientos. Los miércoles y los sábados son los mejores días de la semana para los avistamientos de OVNIS; el 24 de los meses de abril, junio, septiembre, noviembre y diciembre la mejor fecha; y las 10 de la noche, el mejor momento. El 24 de junio —el día de san Juan, solsticio de verano—, resulta especialmente rico en avistamientos, y fue en esta fecha cuando empezó la era moderna de los OVNIS con el «platillo volante» visto por Kenneth Arnold el año 1947. Las fechas en las que se producen más avistamientos son aproximadamente las mismas en las que hay más informes sobre serpientes marinas, el Pies Grandes, poltergeists, etcétera.

Coleman descubrió unas cuantas cosas más. Los lugares cuyo nombre incluye la

palabra «diablo» generalmente obtuvieron ese nombre debido a la frecuencia con que se producen fenómenos paranormales en ellos (esos lugares pueden ser ventanas o encontrarse cerca de «líneas ley»). Además, los lugares con nombres extraños también acogen más avistamientos que otros, y las personas con apellidos que se salen de lo corriente informan de más avistamientos que las que se apellidan Pérez o Smith. Coleman se concentró en unos cuantos nombres, como Decatur («morador en el signo del gato»; los gatos sobrenaturales parecidos a panteras son un fenómeno paranormal muy común), y la recolección de Fay, Fayette, La Fayette y Lafayette. La palabra clave en esta última serie quizá sea «fey», «hada» en inglés antiguo. Esos nombres parecen atraer a los fenómenos paranormales. (Así pues, si quieres aumentar tus probabilidades de ver un OVNI, fantasma, pantera espectral, etcétera, cambia tu nombre y apellido por algo del estilo de Fay Decatur, busca un sitio cuyo nombre incluya la palabra «diablo» y ve allí alrededor de las diez de la noche del 24 de junio, preferiblemente un año en que esa fecha caiga en miércoles o en sábado. ¡Y buena suerte!)

Cualquier persona que estudie registros orales o escritos sobre fenómenos paranormales podría detectar unas pautas determinadas o su aparición, incluso si las causas exactas de tales acontecimientos no fueran conocidas, y eso podría proporcionar un arma muy poderosa contra los ignorantes a un hombre inteligente. Médicos-brujos, grandes sacerdotes, etcétera, podrían decir que tenían poderes sobrenaturales y que estaban en contacto con los dioses meramente prediciendo con exactitud cuándo empezaría la próxima oleada de acontecimientos que se salieran de lo corriente. En nuestra era tecnológica, cuando se avistan naves espaciales, una nación podría enviar un ultimátum a sus enemigos (cuernos, ¿y por qué no también a sus amigos?), exigiéndoles que se rindieran, justo después de una demostración a escala mundial de sus nuevas armas secretas contra las que nadie tiene una defensa. («Adelante, intentad derribarlas. Os desafiamos a que lo intentéis.»)

Como última explicación «oculta», siempre tenemos los ángeles o los demonios, naturalmente. Su aparición como naves espaciales en la era moderna resulta fácil de explicar. Con todos los pseudo Rambos y jugadores que hay en circulación, los demonios en su «forma» natural podrían perder su aureola de terror. Después de que unos cuantos visitantes demoníacos fueran ahuyentados por unos cazadores de monstruos aficionados y «cazafantasmas» armados con palanquetas de hierro frío y pistolas de agua llenas de agua bendita (obtenida en las iglesias de la localidad), no tardarían en elegir una forma tecnológica como única manera de ir y venir

de un lado a otro conservando intacta la piel. Tanto da que tus personajes sean héroes *pulp* que quieren desacreditar al médico-brujo o gran sacerdote de una tribu perdida; agentes secretos o superhéroes que quieren descubrir la verdad oculta detrás de las amenazas respaldadas con superarmas de una nación hostil o investigadores de lo oculto que luchan contra los engaños e ilusiones de demonios y similares (La Llamada de Cthulhu, de Chaosium/Joc Internacional, llega al extremo de establecer una conexión muy clara y determinada entre los platillos volantes y la aparición del dios Yog-Sothoth), los fenómenos paranormales naturales pueden animar considerablemente una aventura.

TEORIAS MIXTAS

El teniente coronel (retirado) Thomas E. Bearden ha escrito una serie de libros en los que afirma que los OVNIS son una combinación de formas de pensamiento materializadas creadas por la mente humana bajo tensión (en la era moderna, los temores de una Tercera Guerra Mundial), y pruebas en campo abierto de una nueva tecnología armamentística de la Unión Soviética. Para describir esa combinación, Bearden utiliza el término «psicotrónica», que ha tomado prestado de los checos (y que se aplica a otras ramas de la parapsicología). Por su parte, los soviéticos utilizaron el término «psicoenergética» («energética» es un término genérico que utilizan para todas las armas de energía, lo cual incluye láseres, haces de partículas, etcétera). Basados en los trabajos del genio de la electricidad Nikola Tesla (sin su generador no existiría fotografía del aura o Kirlian), los artefactos psicotrónicos pueden transmitir o extraer energía desde una distancia ilimitada a través del hiperespacio. Cuando está transmitiendo energía como arma, los efectos resultan similares a los del pulso electromagnético que sigue a una explosión nuclear. Esos efectos incluyen matar seres humanos perturbando el funcionamiento de su sistema nervioso (la carga más débil sólo aturdirá), hacer arder materiales inflamables, detonar explosivos y combustible (la energía viaja a través del hiperespacio, por lo que ningún blindaje puede detenerla) y cortocircuitar todas las instalaciones eléctricas (lo mismo dicho antes sobre el blindaje con respecto a cualquier aislamiento). Si el pulso es lo suficientemente potente, puede llegar hasta el extremo de activar un motor a reacción.

Esa energía puede ser transmitida mediante una amplia gama de medios, que incluyen los reflectores y los aparatos de radar. Los haces que se cruzan pueden crear «hologramas de energía», lo cual explica esos OVNIS «bola de luz» que sencillamente se esfuman en el aire (están compuestos de energía pura que está siendo retransmitida

hacia el lugar de la materialización, por lo que lógicamente se desvanecen en cuanto alguien acciona el interruptor de cierre). Estos campos de energía pueden llegar a ser realmente enormes, y ser utilizados como campos de fuerza para defender zonas determinadas. Si se transmite la cantidad suficiente de energía (extraída del núcleo de la Tierra) pueden extenderse hasta abarcar centenares de kilómetros cuadrados, y en ese caso los campos harán que cualquier objeto que los atravesase sufra todas las catástrofes descritas en el párrafo anterior de manera simultánea. Si la forma de energía sólo tiene unos treinta metros de grosor (el tamaño habitual de los OVNIS) y la cantidad de energía que contiene es la misma, cualquier objeto que entre en contacto con ella quedará literalmente desintegrado. Ha habido muchos rumores e informes sobre cómo la señal de un avión en la pantalla de radar se «confundía» de repente con la señal de un OVNI, después de lo cual el OVNI se alejaba a toda velocidad o se esfumaba. El caso más famoso fue el incidente Kinross de los años cincuenta, cuando se afirmó que un reactor que acababa de interceptar a un OVNI sobre el lago Michigan sufrió ese destino.

Según Bearden, la gran mayoría de los OVNIS «bolas de luz» eran hologramas de energía transmitidos por los soviéticos (todos esos aparatos eran controlados por el KGB, naturalmente) para estimular el surgimiento de informes sobre OVNIS y disuadir a los científicos de que investigaran el problema. Se supone que los artefactos psicotrónicos son capaces de hacer muchas cosas más, incluyendo el generar terremotos y controlar el clima, pero quien quiera conocer toda la historia tendrá que leer los libros de Bearden. Por cierto, Bearden también afirma que aparte de la URSS hay varias naciones que cuentan con armas psicotrónicas, y que se han intercambiado unos cuantos «disparos de advertencia» para impedir que los soviéticos se limitaran a lanzarse sobre Occidente y conquistarlo. Por ejemplo, a finales de los años setenta hubo dos explosiones en el sur del Atlántico que pudieron (el énfasis procede de la misma declaración oficial emitida por los portavoces de los Estados Unidos) deberse a pruebas nucleares sudafricanas; pero existen informes de que la segunda de las dos explosiones (captada por los satélites espía estadounidenses de la clase Vela) era invisible al ojo desnudo, y sólo resultaba visible cuando era contemplada a través de sensores infrarrojos. Ninguna explosión nuclear podría producir un efecto semejante. Se ha llegado a afirmar que algunos terremotos eran advertencias o escaramuzas. Esta última observación interesará a quienes opinaron que era una extraña coincidencia que la URSS padeciera los efectos de un violento terremoto dos años seguidos cuando Gorbachov visitó los Estados Unidos. Que

vuestros agentes secretos de los juegos de espionaje empiecen a investigar el enigma, y quizá descubráis si esto es verdad o no en vuestros mundos.

En resumen, existen muchas teorías para explicar los avistamientos de OVNIS. Hay tantos informes que muy bien podría ser que varias de las teorías expuestas en este artículo sean correctas para algunos de ellos. La energía podría ser liberada de la corteza terrestre o de las tormentas eléctricas, animales de la atmósfera o del espacio podrían estar revoloteando por ahí, y alguna potencia extranjera podría estar haciendo pruebas con nuevas armas, mientras que auténticos extraterrestres podrían estar flotando por encima de todo este jaleo preguntándose qué demonios ocurre ahí abajo. Las explicaciones múltiples no sólo hacen que el estudio actual de los OVNIS resulte más interesante, sino que pueden llegar a enturbiar muchísimo las aguas durante una investigación llevada a cabo en una campaña de juego, permitiendo que el máster haga sudar a los jugadores que llevan a cabo la investigación, ofreciéndoles una docena de pistas falsas o más.

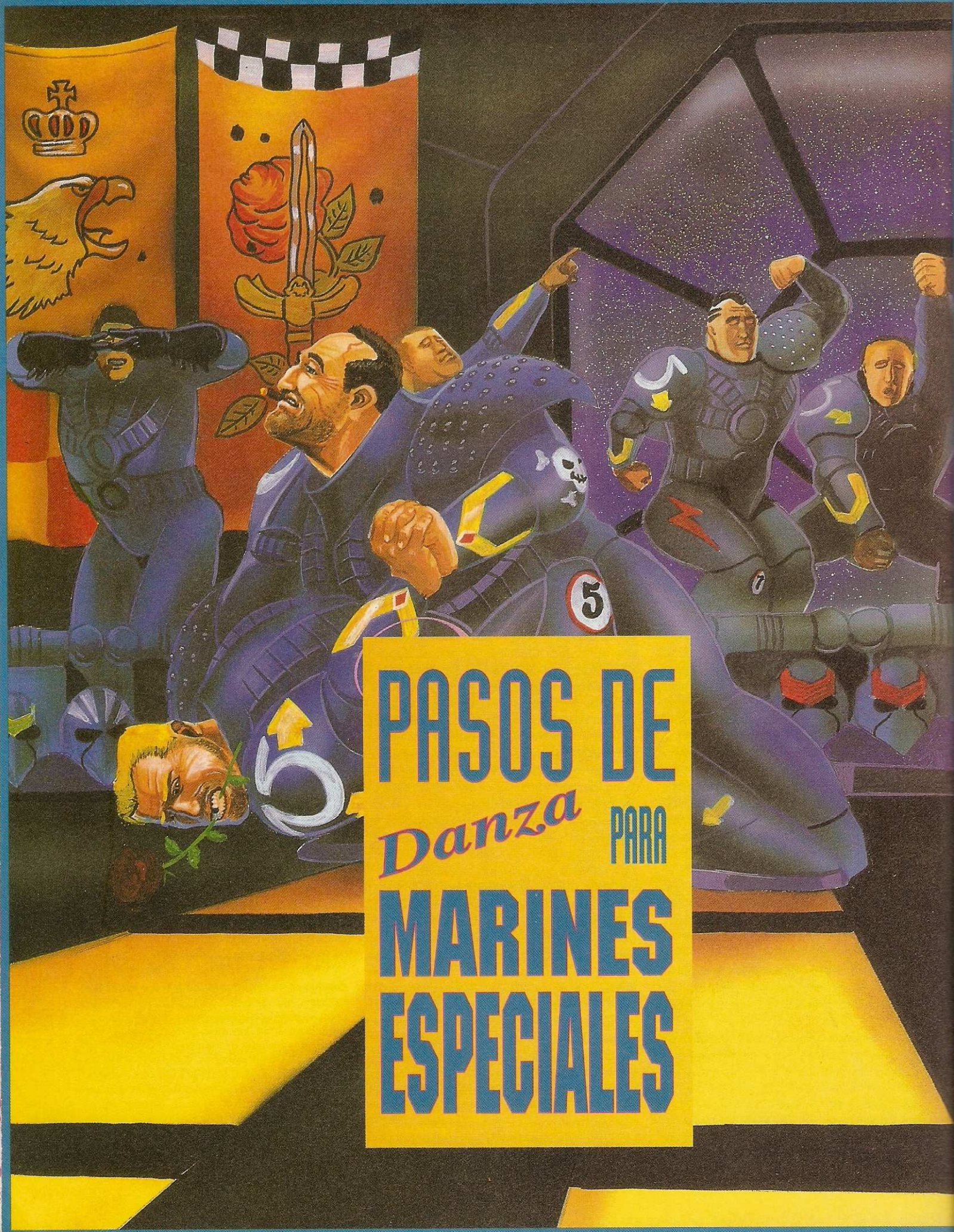
Existe una última posibilidad de aventuras para los juegos modernos (¿alguien ha hablado ya de *Mutantes en la Sombra*?) que no ha sido tocada todavía. Desde hace décadas hay rumores de que el gobierno (de la nación que elijas) ha estado ocultando «la verdad» sobre los OVNIS. Un grupo que actúe por su cuenta podría tener una o más aventuras mientras intenta sacar a la luz toda esa información. El caso máximo de sadismo por parte del máster quizá sería una aventura en la que los personajes se abren paso a tiros hasta el interior del Pentágono para echar mano a los secretos ocultos en los archivos sobre OVNIS del gobierno... y mientras un pequeño ejército de policías militares y fuerzas de las tropas especiales se reúne en el exterior, los personajes acaban descubriendo que el gobierno nunca ha tenido ni la más mínima idea de qué pueden ser los OVNIS.

En definitiva, lo importante es que existen muchas explicaciones para los OVNIS: muchas de ellas no son demasiado conocidas, pero todas ellas pueden resultar muy útiles para conseguir que una campaña de juego se vuelva más interesante.

Copyright y TM son marcas registradas propiedad de TSR, Inc.

La mayor parte de nombres pertenecen a otras empresas distintas a TSR, Inc. Muchos de ellos son marcas registradas propiedad de la empresa que distribuye o comercializa dichos productos. El uso del nombre de cualquier producto sin mencionar su condición específica de marca registrada no debe considerarse un desafío a esa condición.

XXVc es una marca registrada propiedad de The Dille Family Trust.



PASOS DE
Danza **PARA**
MARINES
ESPECIALES

«VUELTA, PIRUETA, ZAPATEADO, BANG, BANG, BANG...»

(Para emplear estas reglas sólo se necesita el juego SPACE HULK de Games Workshop, aunque la expansión DEATHWING ayuda a sacarles el máximo provecho.)*

La invasión de los Ladrones de Genes está progresando a una velocidad inquietante para el Imperio.

—Debemos reforzar la moral de las Legiones Astartes o pereceremos —dijo el Gran Maestro de Capítulo Vespasiano después de la caída del planeta Necromunda, y sus dedos acorazados tabalearon sobre su Trono de Mando.

—Quizá podríamos enviarles algún entretenimiento ligero para distraerles un poco —dijo el Hermano Promatix del Administratum. Vespasiano torció el gesto.

—Un legionario no necesita entretenimiento. Vive para matar y para morir al servicio de nuestro glorioso Emperador. No, debemos humillar públicamente a los Ladrones de Genes... Debemos demostrar que podemos movernos entre ellos a voluntad y con total impunidad.

—¡Ajá! —Promatix chasqueó los dedos—. Creo que podremos llegar a un compromiso constructivo...

Esas palabras marcaron el nacimiento del Pelotón Recreativo de los Marines del Espacio.

EL PELOTON RECREATIVO

El Pelotón Recreativo SPACE HULK combina las más soberbias habilidades bélicas con el agudo sentido del ritmo y el humor irresistible necesarios para distraer a los ejércitos del imperio galáctico. Los Pelotones Recreativos se introducen en las fortalezas de los Ladrones de Genes para matar y divertir, crear el caos y provocar un suspiro. Para explicarlo en dos palabras, los Pelotones Recreativos se teletransportan a los Space Hulks de los Ladrones de Genes y una vez allí bailan... meramente para demostrar que pueden hacerlo. La transmisión que envían a los capítulos de marines del espacio esparcidos por todo el Imperium son la prueba de sus valerosos triunfos sobre el enemigo.

Composición del Pelotón:

Un sargento con «bolter» y espada de energía.

Un marine con martillo de trueno y unidad de música (ver más abajo).

Un marine con guante de energía y cañón de asalto (una recarga sin coste) o lanzallamas pesado.

Dos marines con «bolter» y guante de energía.

Si utilizas la lista de fuerzas Terminator de la expansión *Deathwing*, un Pelotón Recreativo cuesta diez puntos y ofrece las siguientes opciones:

Sustituir el sargento por un capitán armado con «bolter», espada de energía y guante de energía con lanzagranadas (tres puntos).

Sustituir un marine por un bibliotecario, nivel de dominio

psíquico uno, con «bolter» y hacha de fuerza (tres puntos). Aumentar el nivel de dominio psíquico del bibliotecario cuesta tres puntos por nivel (el máximo posible es nivel 4).

Sustituir el guante de energía de un marine por un puño-cadena (un punto).

Una o dos recargas para el cañón de asalto (un punto cada una).

Una recarga de lanzallamas pesado (dos puntos).

NUEVAS ACCIONES

Los pasos de danza del Pelotón Recreativo exigen llevar a cabo muchas acciones omitidas en *Space Hulk*. La armadura especial de los integrantes del Pelotón Recreativo, fabricada a medida por el Adeptus Mechanicus del Imperium, proporciona a la cintura la flexibilidad que los marines necesitan para ejecutar sus lentas y pesadas pero extrañamente majestuosas danzas. Las descripciones siguientes se dan por orden alfabético, e incluyen el coste en Puntos de Acción (PAs).

Aterrizar sobre el suelo: Un preludeo al «Girar sobre el Suelo» (véase), esta acción cuesta 1 PA y no puede ser combinada con la acción de disparar. El marine puede quedar acostado boca arriba o boca abajo, como prefiera. Darse la vuelta cuesta 1 PA.

Coger al vuelo: Un marine gasta 1 PA para coger al vuelo a otro marine que ha sido lanzado a uno de sus tres cuadrados delanteros (ver «Lanzamiento»). El marine que es cogido al vuelo aterriza sobre sus pies o sobre el suelo, como prefiera. Después el marine que le ha cogido al vuelo continúa su turno.

Chasquear los dedos: Sin coste, pero normalmente un marine no puede chasquear los dedos más de cuatro veces durante un turno. Las acciones «Chasquear los dedos» adicionales cuestan 1 PA cada una. Un marine armado con cañón de asalto, lanzallamas pesado o cualquier otra arma que mantenga ocupadas las dos manos no puede «Chasquear los dedos» durante una acción de disparo.

Dejar en el suelo: Esta acción devuelve al marine que había sido levantado del suelo dejándole de pie o sobre el suelo, como prefiera el marine que hace el levantamiento y con cualquier encastramiento. El marine que levanta gasta 1 PA, el que es levantado ninguno. Esta acción no causa daños y no tiene ningún efecto sobre el combate.

Extensión de piernas: El marine cae al suelo con una pierna extendida hacia adelante y la otra extendida hacia atrás. Descender o pasar a una extensión de piernas estando sobre el suelo cuesta 1 PA; levantarse de una extensión de piernas cuesta 2 PAs. Un marine que esté haciendo una extensión de piernas no puede iniciar un combate cuerpo a cuerpo. Se defiende normalmente del ataque y puede disparar un arma mientras está descendiendo o mientras está haciendo la extensión de piernas, pero no mientras se está levantando.

Girar sobre el suelo: Esta acción, muy importante en todas las danzas de la variedad Acrobacia, exige que el marine haya «Aterrizado sobre el suelo» antes. Después girar cualquier número de veces sobre el mismo cuadrado cuesta 2 PAs. Cualquier ataque a un marine que esté girando detiene el giro. El marine puede

terminar el giro con cualquier encaramiento. Un marine no puede atacar mientras gira, pero puede defenderse de la manera normal. El giro sobre el suelo sólo puede hacerse si se lleva puesta una armadura de Pelotón Recreativo.

Lanzar: Un marine lanza a otro al que ya ha levantado. El marine que lanza gasta 2 PAs, y el marine que es lanzado, ninguno. Un marine no puede lanzar y moverse como parte de la misma acción. El marine que lanza sólo puede hacerlo dentro de su ángulo de fuego delantero. El marine que es lanzado tiene un alcance máximo de dos cuadrados y puede atravesar un cuadrado ocupado, pero no puede entrar en él. El marine lanzado aterriza sobre el suelo, y puede actuar inmediatamente después de hacerlo siempre que no hubiera actuado ya durante el turno.

Levantar: Un marine coge a otro del cuadrado frontal adyacente y lo levanta hasta el nivel del pecho o por encima de su cabeza. El marine que levanta gasta 3 PAs, y el marine que es levantado no consume ningún PA. Ninguno de los dos marines puede atacar durante el levantamiento, pero ambos pueden defenderse de la manera normal. El marine que levanta después puede escoger entre Lanzar, Pirueta o Dejar en el Suelo. Si opta por la Pirueta, el marine levantado puede disparar mientras gira tal y como se describe en «Pirueta.»

Levantar y lanzar: Combina la acción de Levantar con la acción de Lanzar (véase), con un coste total de 4 PAs.

Patada: Cuesta 1 PA. En el combate cuerpo a cuerpo, el marine tira un dado y sustrae 1 al resultado. La patada es el único movimiento de esta lista que también puede ser llevado a cabo por los Ladrones de Genes. Los integrantes de un Pelotón Recreativo también aprenden a ejecutar la patada alta, que consume 2 PAs y no sufre ninguna penalización en el combate cuerpo a cuerpo. Un marine puede ejecutar una patada normal y disparar al mismo tiempo y por el mismo coste (2 PAs), pero no puede disparar mientras está ejecutando la patada alta.

Pirueta: El marine gira 360 grados consumiendo 4 PAS. La pirueta y el disparar tienen el mismo coste, y un marine que no esté cargando con otro marine puede llevar a cabo hasta tres ataques mientras está girando: uno cuando alcanza los 90 grados del giro, otro a los 180 y otro a los 270. Las bonificaciones de fuego continuado no son aplicables en este caso.

Salto: Si ha venido precedida por como mínimo un cuadrado de movimiento hacia adelante, una acción de salto cuesta 2 PAs. Si se lleva a cabo partiendo de la inmovilidad, la acción cuesta 3 PAs. El alcance del salto es de dos cuadrados, en cualquier punto del ángulo de fuego delantero del marine. El marine no puede saltar a través de o a un cuadrado ocupado, y tampoco puede saltar hacia atrás. Saltar y disparar tienen el mismo coste.

Zapateado: Todos los pasos básicos del claqué o los movimientos con los pies cuestan 1 PA cada uno cuando se está inmóvil o se avanza y 2 PAs cuando se retrocede, y no producen ningún efecto sobre el ataque o la defensa. No pueden ser combinados con una acción de disparar por el mismo coste. Las acciones de «zapateado-y-disparar» consecutivas permiten obtener bonificaciones de disparo.

PASOS BASICOS:

Todos los marines del Pelotón Recreativo aprenden los siguientes pasos, que son descritos a continuación junto con su coste en Puntos de Acción. Las danzas que cuesten más de 4 PAs, o continúan durante más de un turno o exigen gastar Puntos de Mando.

Vuelta:

Girar hacia la izquierda (1)

Girar 180 grados hacia la derecha (2)

Girar hacia la izquierda (1)

(Repetir)

Coste total en PAs de la danza: 4

Acrobacia:

Avanzar sin levantar los pies del suelo (1)

Chasquear los dedos (0)

Tumbarse (1)

Girar sobre el suelo (3)

Extensión de piernas (1)

Chasquear los dedos (0)

Levantarse de la extensión de piernas (2)

Coste total en PAs de la danza: 8

Un pelotón determinado puede seguir practicando hasta dominar especialidades como Claqué, Polka, Vals, Baile de Salón y Fila Vaquera (con Tiroteo).

PAS DE DEUX

Este ballet para dos marines ha llegado a ser muy popular en las Legiones Astartes debido a su delicadeza y extremada peligrosidad. El *pas de deux* básico consta de las siguientes etapas:

Marine que levanta:

Levantamiento (3)

Pirueta (4)

Dejar en el suelo (1)

(El marine que ha sido levantado es dejado en el suelo encarado hacia la derecha.)

Marine que es levantado:

Avanzar (1)

Girar hacia la izquierda (1)

Avanzar (1)

Girar hacia la izquierda (1)

En este momento el jugador que juega al marine suele gastar un Punto de Mando para que el marine que levanta pueda girar hacia la izquierda, quedando de cara al marine que es levantado.

Coste en PAs de la danza básica: 8 PAs para el marine que levanta, 4 para el marine levantado, más 1 Punto de Mando (opcional).

Si quiere jugarse el todo por el todo y mejorar todavía más la moral, el Pelotón Recreativo puede añadir las siguientes acciones. Técnicamente las reglas no permiten movimientos simultáneos, pero un jugador enemigo que esté dispuesto a cooperar puede permitir que dos marines dancen al unísono siempre que lleven a cabo acciones idénticas.

Pas de deux avanzado:

(*Pas de deux* básico más:)

Giro de 90 grados: el marine que levanta gira hacia la izquierda, el marine que es levantado gira hacia la derecha (1)

Avanzar (1)

Giro de 180 grados (2)

Avanzar (1)

Salto, corriendo (2)

Coste total en PAs de la danza: 15 PAs para el marine que levanta, 11 para el marine que es levantado.

NUEVO EQUIPO:

Unidad de música: Este sistema electrónico ultraligero y altamente sofisticado combina un equipo de proyección holográfica, un sintetizador orquesta y un poderoso transmisor de hiperonda. Cuando es desplegada, la unidad emite música y proyecta un entorno romántico (como por ejemplo un salón de baile, un jardín iluminado por la Luna, una catedral o un monumento a los marines del espacio caídos). La emisión de la unidad está sintonizada

con receptores esparcidos por todo el Imperio.

MISSION: ¡HAY QUE BAILAR!

El transporte *Broadway* efectuó su reentrada dentro del espacio real en el Segmento de Aurora, a ocho minutos de distancia del Space Hulk.

—Estamos preparados, Hermano-Capitán Astaire...

Los integrantes del Pelotón Recreativo del capítulo Flecha del Destino permanecían inmóviles en posición de firmes, mientras su armadura blanquinegra resplandecía bajo las luces actínicas de la zona de teletransporte.

—Hermano Sargento Bolger, Pelotón Berkeley... Les saludo —dijo el capitán—. El Emperador y todo el Imperio les observarán con esperanza y buenos deseos. Les recuerdo a todos que si la actuación demuestra no ser factible, el chiste deberá extenderse.

El pelotón cantó «Saludamos al Emperador, Protector de la Humanidad», en armonía de cuatro tonos.

El capitán Astaire tragó saliva y se preguntó a cuántos de aquellos valientes volvería a ver.

—La emisión empezará cuando se hayan reunido con el Pelotón Kelly y transmitan la señal de código. Les envío con la bendición tradicional: ¡Rómpanse una pierna!

Unos instantes después, el Pelotón Recreativo se materializó a bordo del Hulk enemigo. El comandante del Flecha del Destino aguardaba en un tenso silencio en el puente del *Broadway*. El código de cita envuelto en estática por fin se escuchó en todo el transporte de tropas. La dotación del puente prorrumpió en vítores al oír la señal del sargento Bolger: «¡Bien, chicos, que empiece el espectáculo!»

Objetivos:

Este escenario se juega con el esquema Misión Cinco («Señuelo») de la página 13 del libro de misiones de *Space Hulk*. El objetivo es la sala del extremo izquierdo inferior. El jugador que juega al marine intenta desplegar la unidad musical en esta sala y ejecutar una breve danza o, en el caso de que esto sea imposible, contar un chiste. El jugador enemigo intenta matar a todos los marines.

Fuerzas:

Marines: Un Pelotón Recreativo (Pelotón Berkeley) y un pelotón estándar (Pelotón Kelly), más diez puntos para gastar en opciones de este artículo o de la lista de fuerzas del suplemento *Deathwing*.

Genestelaers: El jugador del bando enemigo utiliza el equipo Blip básico. Los Ladrones de Genes empiezan con un Blip y reciben dos refuerzos por turno.

Despliegue:

Utiliza las reglas de Despliegue del escenario «Señuelo». El Pelotón Recreativo puede empezar en cualquiera de las dos áreas de despliegue indicadas.

Los marines mueven primero.

Reglas especiales:

La unidad de música: Utiliza el contador C.A.T. de *Space Hulk* para representar a la unidad de música. Para mover, entregar, dañar o destruir la unidad, utiliza las reglas que se dan para el C.A.T. en el escenario «Rescate» de la página 9 del libro de misiones *Space Hulk*. La unidad de música no puede moverse por sí sola.

Los Ladrones de Genes no pueden coger o atacar directamente a la unidad de música, pero pueden atacar al marine que la lleve

siguiendo las reglas del C.A.T.

La unidad de música puede ser desplegada en cualquier lugar de la sección de la sala-objetivo gastando 1 PA. La danza no puede empezar hasta que la unidad de música haya sido desplegada. Sólo los miembros del Pelotón Recreativo pueden danzar.

El chiste: Contar el chiste proporcionado al Pelotón Recreativo cuesta 1 PA. Cuando empieza la misión, el chiste sólo es conocido por los cinco marines del Pelotón Recreativo. («Los Ladrones de Genes estaban convencidos de que detectarían nuestra llegada. Creían que si tienes cuatro brazos siempre te queda una mano libre para hacer trampas...») El sargento del Pelotón Recreativo puede revelar el chiste a otro marine gastando 1 PA. Cualquier marine que conozca el chiste puede contarlo. La unidad de música no es necesaria para contar el chiste.

Final de la misión: Después de haber cumplido la misión o de haber decidido que no puede llevarse a cabo, los marines supervivientes pueden teleportarse a su nave gastando 4 PAs por modelo, al igual que en *Deathwing*.

Victoria:

Los marines del espacio obtienen una victoria completa si dos marines ejecutan un *pas de deux* básico en la sala-objetivo. Obtienen una victoria parcial si un marine gasta por lo menos 4 PAs en un solo de danza en la sala. Si ningún marine danza, pero uno cuenta el chiste en la sala-objetivo, se considera que la misión ha terminado con empate.

Los Ladrones de Genes vencen si matan a todos los marines antes de que ningún marine haya podido danzar o contar el chiste en la sala-objetivo.

Tabla de Puntos de Acción:

Acción	Coste en PAs
Aterrizar sobre el suelo	1
Coger al vuelo	1
Chasquear los dedos:	0
Darse la vuelta estando en el suelo:	1
Dejar en el suelo:	1
Extensión de piernas, bajando**:	1
Extensión de piernas, subiendo:	2
Girar sobre el suelo:	2
(el marine debe estar acostado)	
Lanzar:	2
Levantar:	3
Levantar y lanzar:	4
Patada*:	1
Patada alta:	2
Pirqueta**:	4
Salto, corriendo**:	2
Salto, inmóvil**:	3
Zapateado** hacia adelante:	1
hacia atrás	2

* Los Ladrones de Genes pueden dar Patadas por el mismo coste.

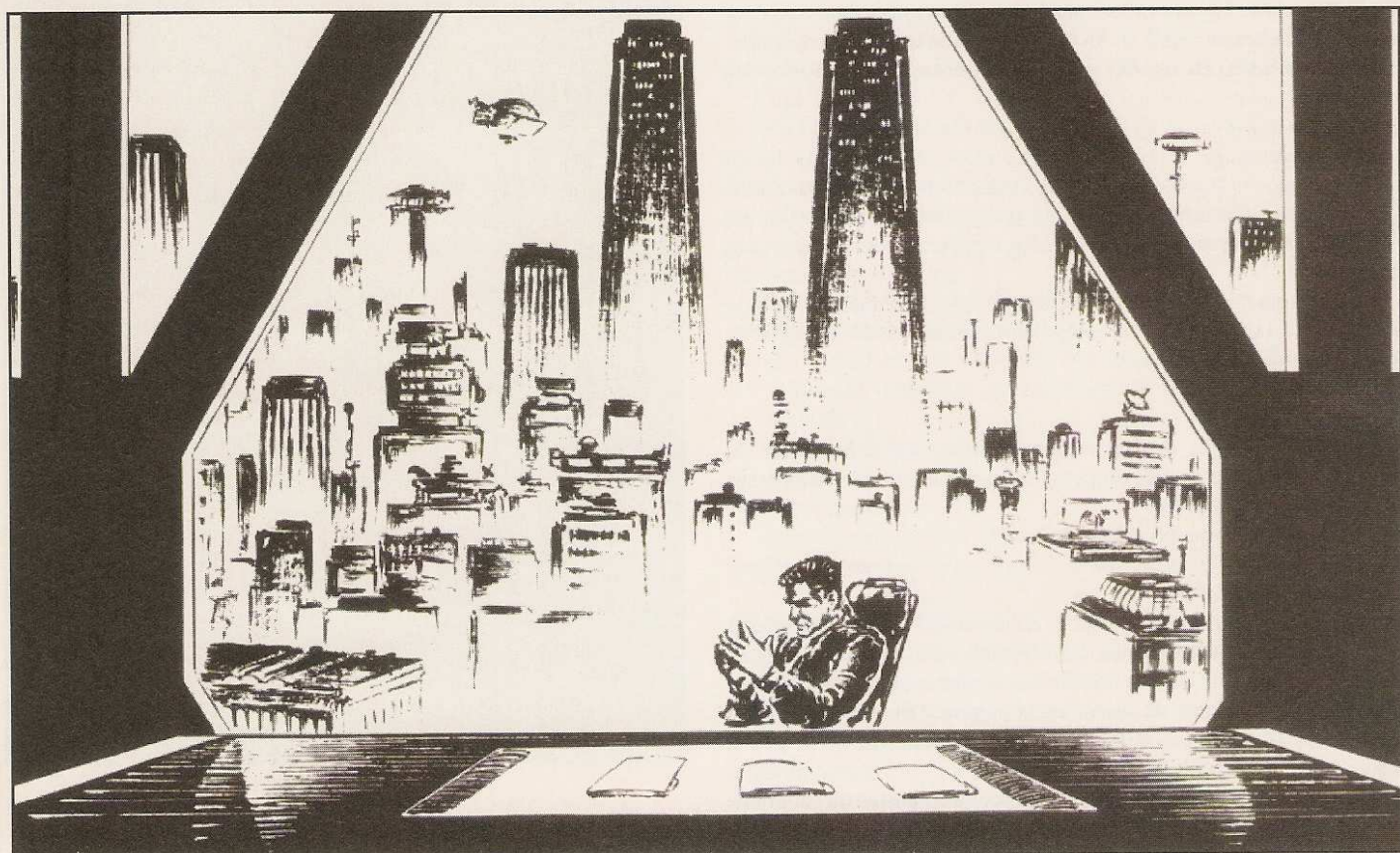
** Puede combinarse con acción de disparar por el mismo coste.

¿BUSCAS TRABAJO, COLEGA?

Misiones enfocadas al arquetipo para *Shadowrun* (*)

©1994 Gregory W. Detwiler

Ilustraciones de Tom Dow



Shadowrun, el más famoso juego de rol de FASA, se ambienta en el próximo siglo, en un mundo ciberpunk de alta tecnología, transformado por la reaparición de la magia y las criaturas fantásticas. Los gobiernos, las megacorporaciones, los dragones, los sindicatos del crimen y los politicastros luchan por afianzar su influencia y poder en mayor o menor medida. La guerra a gran escala, de momento, sólo es una amenaza latente, ya que el nivel de tensión se equilibra con pequeñas escaramuzas, que suelen desarrollarse en la sombra. Este es el universo donde se desenvuelven los shadowrunners.

En este universo hay una infinita variedad de aventuras en las que los PJ pueden tomar parte. Inevitablemente, algunas clases de PJ (o «arquetipos», como se les conoce en el juego) están mejor preparados para algunas aventuras que otros. Este artículo señala los tipos de aventura posibles en el mundo de *Shadowrun*, y las clases de personaje más adecuadas para ellos. Todo el mundo tiene un papel que desempeñar, desde el mago a sueldo al chamán urbano, pasando por el cableta, el samurai callejero (e incluyendo a los enanos, elfos, orcos y trolls, que de todo hay en este negro, negro futuro de Dios).

TIPOS DE MISION

De naturaleza corporativa

Las megacorporaciones batallan unas contra otras ofreciendo nuevos productos y maravillas tecnológicas, gracias a las que se alzarán con una porción más grande del mercado. Si una corporación (o «corp» a secas) posee algo que las demás no tienen, suele ser costumbre del resto de compañías el intentar echarle el guante, ya se trate de simples planos, archivos de ordenador, un prototipo o hasta una idea confinada en la mente de un brillante científico. Además, contratar a un grupo de «coge el chirimbolo y corre» suele ser mucho más barato que obligar a tu departamento de Nuevas Tecnologías a que trabaje sobre el tema. A las malas, tenemos las mismas oportunidades que la competencia; si sale bien, pues eso que salimos ganando.

¿Y en quien pensará el señor X de turno para tan desagradecidas labores? El músculo y el metal pesado son vitales en este tipo de misión, por lo que los samu-

rais callejeros, los mercenarios orcos o humanos y los ex corporativos (a ser posible alguien más para conducir el vehículo de escape) pueden apuntarse al cotarro. Hasta puede haber un hueco para el típico mago harto de malvivir en las calles. Si la misión tiene que ver algo con el deterioro del medio ambiente, magos y chamanes pueden tener una motivación para pelear con ayuda de la magia. La magia de alquiler puede ser una salida profesional para el mago mercenario y el chamán de fortuna. Si estuvieron dentro alguna vez, pueden tener información, sobre todo si el objetivo es su antigua corporación.

Si la «corp» quiere una operación más sutil, dado el caso de que el objetivo sea una persona, otros arquetipos pueden ser muy útiles. Los miembros de bandas pueden ejercer de carne de cañón, y si el grupo se nutre exclusivamente de ellos, la misión puede tener el diáfano aspecto de la delincuencia común, sin la firma evidente de la corporación. Si el objetivo es una persona, los detectives pueden indagar acerca de lo que les gusta y lo que no, su rutina diaria, y ponérselo fácil al equipo. Por ejemplo, si el individuo a «convencer» (nunca se hablará a las claras de lo que se pretende hacer) es amante de la música, el grupo le podría tender una trampa en un club o bar musical bajo su control (pagado con fondos de la corporación), usando un rockero o señuelo que atraiga al «canario» hasta la jaula. Caro, pero efectivo.

En cuestiones informáticas, sin discusión posible, los cabletas de cualquier raza son una necesidad. Muchas veces trabajan solos, pero si el ordenador es un sistema unitario (no conectado a la Matriz), los «cachas» serán útiles para abrirle el camino al dekker hasta los bancos de memoria. La seguridad de la «corp» puede ser tan estricta como para desconocer del todo la localización exacta del aparato (más vale no pringarse), y un detective o un mago entrenado se encargarían del «dónde».

Una variante es la misión de rescate, en la que hay que recuperar una pieza de equipo especial o acabar con el cautiverio de una persona. Esta misión es idéntica a las ya descritas, sólo que en este caso no hay oportunidad de guiar al objetivo hasta una trampa: ¡éste está retenido en contra de su voluntad! Además, como que la «corp secuestrante» sabe que hay otros interesados en el premio gordo, sería

imbécil si no doblara la seguridad y tomase medidas adecuadas. Los detectives y los magos vuelven a ser precisos para averiguar a qué se enfrentan los PJ. Los Rambos de pasillo se ocuparán de la acción. En un caso extremo, pueden hacer falta tanques o helicópteros de combate para proceder al rescate, atravesando las defensas de la corporación, y exigiendo del grupo más redañes por centímetro cuadrado. Un rockero puede ofrecer un concierto benéfico para los empleados de una corporación, o un megaespectáculo al aire libre, que servirá como maniobra de distracción.

GUARDIAS DE SEGURIDAD

Con robos o secuestros a la orden del día, es obvio que los guardias de seguridad estarán muy cotizados. Una vez más, los samurais callejeros, ex empleados de corporaciones y magos de fortuna son ideales para este tipo de trabajo. Si el complejo es muy grande, pueden ser necesarios chóferes para conducir vehículos de patrulla, mientras que los magos y chamanes se encargan de las defensas mágicas. Un refugio no muy grande puede ser protegido por los «amables vecinos»: bandas locales o tribus de los alrededores. No sólo se trata de que sepan cómo reaccionar ante un problema, sino que al ser parte del entorno, su presencia no levantará sospechas acerca de que se está cociendo algo gordo. Para defender archivos de ordenador, ¡oh, sorpresa!, harán falta dekkers y cabletas elfos. Vosotros mismos.

RECOLECCION

Básicamente, se trata de aquellas misiones en las que hay que hacerse con algo que nadie intenta proteger. Pero es algo que puede provocar problemas con quienes viven en las inmediaciones, ya sean humanoides o animales. Normalmente, esto supone salir al aire libre, ya sea para hacer prospecciones minerales (puede que en tierras tribales), o reunir materia prima para hacer magia u objetos mágicos. La caza de animales o monstruos también cuenta, ya sea para lograr comida, materia prima mágica, órganos valiosos como piel o marfil, o simplemente por tratarse de una amenaza que se paga por erradicar.

Hay quien se gana el cocido traficando con el material que precisan los tipos de

túnica y cucurucho, y estas aventuras son ideales para ellos. Pero, para garantizar la «denominación de origen», un hechicero puede estar interesado en lograr dichos aditamentos por su cuenta y riesgo. Eso significa que siempre habrá un mago en la expedición, puede que varios. Cuantos más haya, más divertido será, y un grupo de magos al borde de la quiebra pueden unir sus míseros peculios para financiar una expedición en busca de ingredientes del oficio. Si se va a lugares controlados por tribus, un chamán no estará de más a la hora de las negociaciones. Un rockero puede ofrecer una fiesta o concierto a cambio de unos míseros derechos de explotación. Si esto no es posible, o los alrededores están llenos de bestias grandes y peligrosas, los PJ especializados en violencia organizada pueden justificar su sueldo y su presencia. Las excursiones al campo benefician a todo el mundo. Pero sólo encontrar lo auténticamente importante puede llevar semanas, y todo el equipo disponible para hacer una prospección puede limitarse a unos arcaicos picos y palas: las herramientas de alta tecnología sólo sirven para joder la marraña, con perdón. Ah, y que los que vayan armados, que lleven munición de sobra, por si acaso.

En algunos casos, los animales en sí mismos son la recompensa. Al igual que ocurre en el *AD&D* y otros juegos de fantasía medieval, los órganos de ciertos animales pueden ser necesarios para hacer magia. El unicornio y el gran unicornio (ambos detallados en el *Manual de Animales Paranormales de América de Shadowrun*, aún no publicado en castellano) poseen cuernos de gran valor, como es el caso del narval. Otras criaturas pueden ser un manjar de dioses, como el demonio gila. ¿Y si una cadena de restaurantes de «fast-food» estuviese interesada en servir hamburguesas de búfalo? A lo mejor el águila gigante a la Kentucky chifla a los paladares delicados. O quien sabe, se puede ofrecer una recompensa por pieza abatida, simplemente porque al bicho en cuestión le gusta merendar humanos de vez en cuando. En el libro mencionado se afirma que el juggernaut y el megalodón tienen precio puesto a su cabeza. Sacad los rifles de alta potencia y los cañones de asalto, chicos: ¡nos vamos de cacería!

Por supuesto, también tenemos la

opción «traedlos vivos»: capturar criaturas extrañas vivitas y coleando. Los clientes pueden ser zoológicos, coleccionistas excéntricos, museos, circos, magos con ganas de hacer experimentos o asegurarse el suministro de materia prima mágica, o corporaciones que necesitan cobayas o «animales de compañía». Por desgracia, los dardos narcóticos o las redes más grandes están pensadas sólo para presas humanas, o no mucho mayores, como los trolls. Los shadowrunners tendrán que buscarse la vida para tratar con bestias grandes, eso sin contar el como encerrarlas o transportarlas. Incluso con los sofisticadísimos medios a su alcance, los personajes de *Shadowrun* pueden descubrir que la caza del monstruo puede ser mucho más difícil que en cualquier juego de espada y brujería. ¿Disfrutabas en el pasado haciendo que tus PJ traficasen con huevos de dragón u otras partes anatómicas de saurio alado? Pues no te prives. La mala noticia para tus jugadores es que aquí, un dragón puede ser el jefe de una corporación internacional, o el gerente de un parque de atracciones. O aliarse con los ecologistas o los grupos de nativos para proteger una zona salvaje. Incluso, en un caso documentado (Dunkelzahn), introducirse en la Matriz. ¡Veamos si un

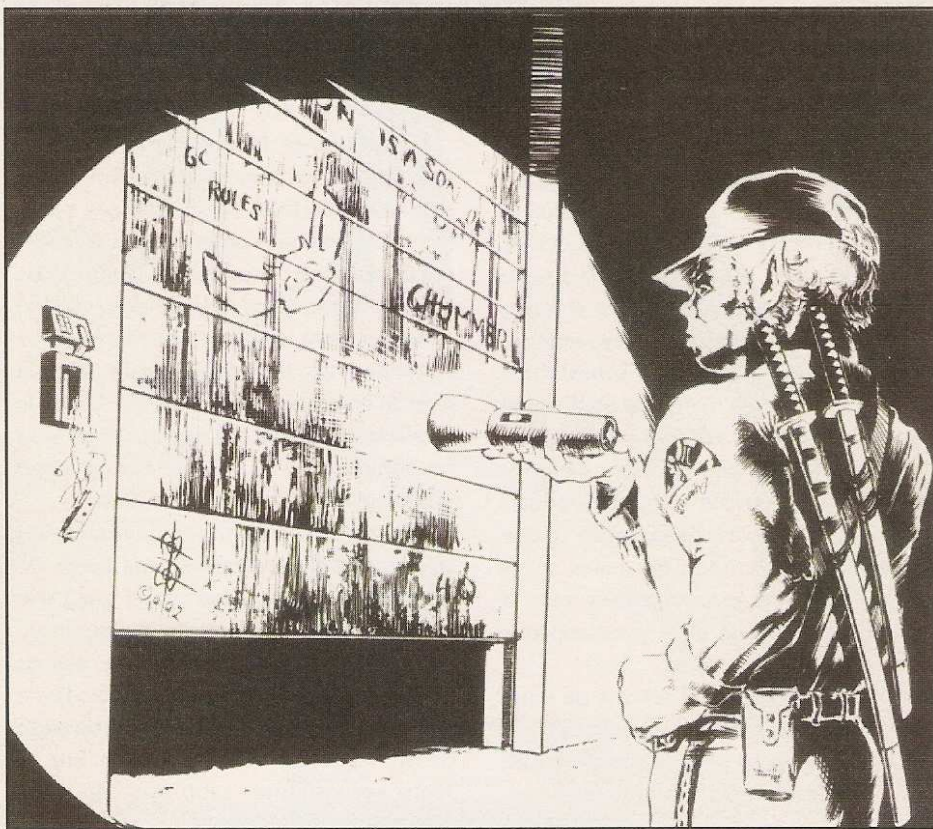
dragón fantástico-medieval es capaz de superar eso!

CONTRABANDO

La idea es sencilla: tenemos que introducir o sacar mercancías de un área, discretamente a ser posible. Los pandilleros y los típicos combatientes suelen ser los más activos en este negocio, al abrigo de chamanes y jefes de tribu cuando la acción se centra en áreas salvajes. Cualquier mago o chamán puede ser contratado si hace falta cubrirse las espaldas con magia. Además de combatir, pueden detectar patrullas con sus artes adivinatorias, o utilizar ilusiones para cubrir una retirada. Si un rockero anda de gira, puede escamotear según que cosas ocultas en los instrumentos de su banda, suponiendo que no haya considerado ya la posibilidad de llevar su equipaje lleno de según que cosas. Muchos contrabandistas utilizan vehículos llenos de escondrijos, dejando el trabajo sucio para los conductores. Los cabetas, por supuesto, se lo hacen en la Matriz, robando fondos e información sin ayuda de nadie, siempre que tengan acceso al ordenador principal.

ESPIONAJE

Esta es una de las pocas misiones que hace poco aconsejable el combate, pero



que puede ser de las más divertidas. Si los PJ se lo montan bien, no es necesario darse de tortas, pero si la cagan, ya pueden ir rezando lo que sepan. Teóricamente, cualquiera puede servir para una misión de espionaje, aunque el detective es el más idóneo para un fisco-neo discreto que no tenga que ver con ordenadores. En ese caso, los dekkers son más que obligados. En un nivel más bajo, los miembros de bandas pueden recoger información en la calle, y los nativos saber de que va algo en la campiña. Quizá los magos de alquiler y los ex empleados de una corporación tengan aún amigos en la oficina, o utilizar una tapadera de trabajo honrado para disimular su auténtica misión. Para un simple reconocimiento en lugar de una infiltración en toda regla, bastaría con alguien a cargo de un vehículo y un mercenario o tribeño conocedor del terreno para hacer algunas indagaciones discretas. Hasta un mago con cierta preparación sabe hacer algunos trucos la mar de útiles...

TRABAJOS «HUMEDOS»

Es lo que suele ocurrir cuando un jefe de corporación, un investigador científico, agente de la Ley o líder rival es bueno en su trabajo, y no puede ser «convencido» o

secuestrado. Como que no va a trabajar para ti, lo único que se puede hacer es quitarlo del medio. Muchas misiones de terminación concluyen con un único y limpio «trabajo», patrimonio exclusivo de un ex agente corporativo o samurai callejero. Si hay defensas mágicas por medio, siempre es bueno un especialista en el tema. Los pandilleros pueden llevar a cabo el trabajo en su ambiente, y hacer que parezca un delito común. Los vehículos y sus tripulantes pueden ser precisos también. El sabotaje o el destruir una fórmula o prototipo que no pueden ser robados constituyen variantes de esta idea.

COMBATE

Puede tratarse de una terminación a escala heroica: mandar al otro barrio a toda una banda enemiga, destruir las instalaciones de una corporación rival o «reubicar» una tribu salvaje. Las razzias en lugares bien custodiados, por la razón que sean, también cuentan, y puede que lleven aparejada alguna de las misiones ya expuestas. Todos los personajes con habilidades marciales o los magos especialistas en goercia de combate pueden alistarse. Los pandilleros o componentes de una tribu pueden servir de asesores locales o

de mera carne de cañón. De todas formas, una acción como ésta es casi una guerra abierta, cosa bastante rara en el universo de *Shadowrun*.

UNIENDO TODAS LAS PIEZAS

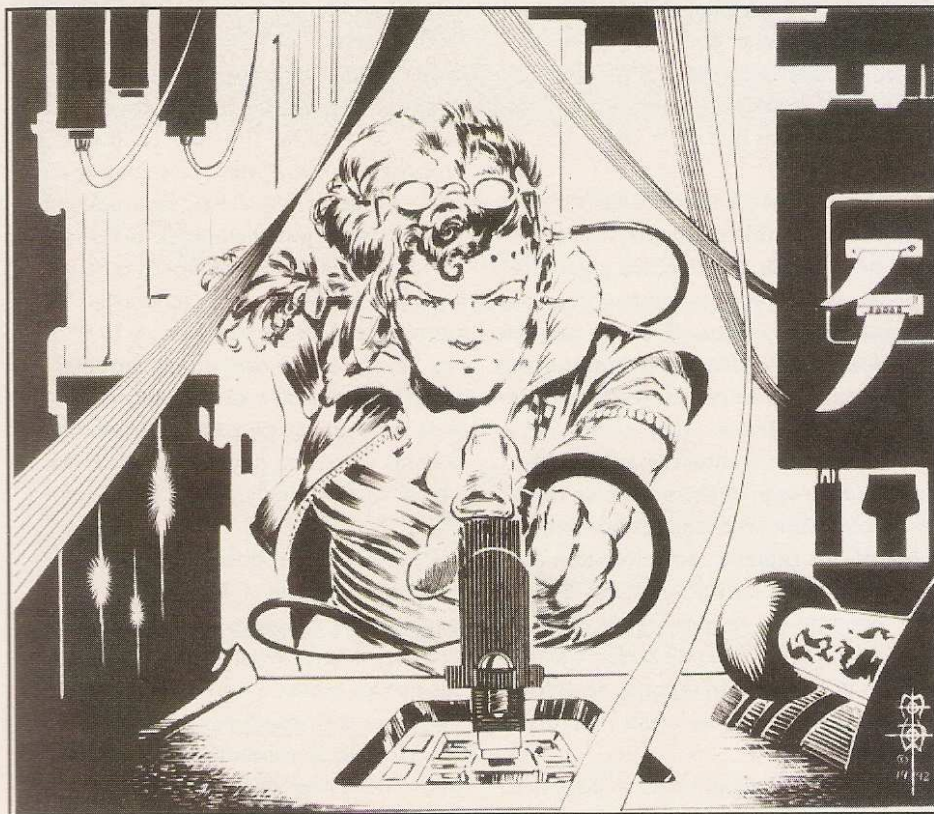
Esta sección ofrece una serie de aventuras-ejemplo, con sugerencias acerca de cómo incluir diversos arquetipos en ellas.

AVENTURA NUMERO 1: Aztechnology y la MTC compiten por los contratos gubernamentales para desarrollar un nuevo motor de aviación. Si uno de los bandos lo consigue, el otro ha de tenerlo también por narices. Aztechnology tiene una ligera ventaja sobre su rival, por lo que el jefe de la MTC anda a la busca de shadowrunners. La misión, si la aceptan (rechazar una misión no te hará rico, compañero) consistirá en lo que los militares llaman un «reconocimiento por la fuerza». En román paladino, deben encontrar el laboratorio donde se están haciendo las pruebas, y abrirse con los planos o los científicos que están en el ajo. En caso de fallar en la segunda parte, al menos hay que montar el suficiente jaleo como para que Aztechnology sea incapaz de finalizar su proyecto.

El grupo empieza en este caso con un dekker, que entra en la Matriz para averiguar dónde se cuece el proyecto y quién está trabajando en él, al igual que esos pequeños detalles acerca de la seguridad y todo eso. Es suficiente un cableta para empezar, pero uno de repuesto puede venir al pelo si pillan al primero. Para el golpe en sí, reúnanse un grupo de samurais callejeros y mercenarios, humanos o no, con sus correspondientes conductores para vehículos de transporte y asalto. Si es posible, un chamán o un mago con hechizos ofensivos pueden servir de apoyo, y un chamán especializado en magia curativa ejercer de enfermero.

AVENTURA NUMERO 2: Esta es una situación más delicada. El científico de una empresa rival ha hecho algunos descubrimientos sorprendentes, y el señor X los quiere para él, por lo que el secuestro es una válida alternativa. No es preciso decir que el señor X lo quiere vivo, por lo que la chapucilla debe ser planeada con mucho cuidado.

Este es un buen momento para una brillante labor detectivesca. Se contrata a un sabueso, éste se interesa por el científico, los seguratas que pululan a su alrede-



dor y lo que hace y deja de hacer en su tiempo libre. Por ejemplo, supongamos que al objetivo le va el rock moderno, y acude a sitios de la «movida». El grupo utiliza dinero de la corporación para alquilar un nido de ratas y convertirlo en un bar de moda. Un arquetipo rockero sirve de anzuelo, y todo el mundo empieza a hablar de pronto sobre la fabulosa (y maciza) cantante Lori Lei.

Cuando el objetivo se deja caer para escucharla en vivo, el resto del grupo espera para cerrar la trampa. El secuestro en sí es llevado a cabo por miembros de una banda (que dan el pego junto a los clientes habituales), samurais callejeros y ex corporativos. Ya que el objetivo es una presa humana que debe ser mantenida con vida a cualquier precio, contaremos con un mago o chamán diplomado en magia curativa, por si el científico pilla parte en la refriega. Por supuesto, el sabio tiene preferencia ante cualquier shadowrunner herido, porque si el señor X se entera de que el tipo de la bata blanca no lo ha contado por falta de asistencia médica, ni la magia más poderosa podrá proteger a los PJ.

AVENTURA NUMERO 3: Esta es una misión bonita y sencilla. Se trata de trabajar de guardia de seguridad en una instalación corporativa. Todo lo que los shadowrunners deben hacer es defender la propiedad del patrón contra posibles asaltantes, sin importar su número o su potencia de fuego.

Esta es la clase de escenario donde los mercenarios humanos y orcos pueden lucirse, al igual que los samurais callejeros. Entretanto, y para redondear, un dekker humano o elfo puede recabar información sobre las compañías enemigas, para intentar prevenir cualquier ataque. Como siempre, los magos y chamanes serán contratados si pueden ser útiles, prefiriéndose la magia ofensiva a la medicinal.

AVENTURA NUMERO 4: Un mago puede necesitar un hueso de cierta bestezuela para crear un bastón mágico que lance bolas de fuego. Es hora de irse de safari, chicos. Por supuesto, lo primero que hace falta es un mago para que haga de asesor. Los chamanes también pueden valer, no hay problema. No se les hagan ascos a los mercenarios y samurais callejeros, ya que su concurso es necesario. Idem para conductores, guías y expertos

en la flora y fauna locales.

AVENTURA NUMERO 5: El grupo debe reunir una importante cantidad de cristales para facilitar el trabajo de los magos a sueldo de su corporación. Este escenario es similar al de la aventura número 4, pero difiere en algunos aspectos. Primero, mientras que una partida de caza puede disimular sus intenciones hasta que avisten la presa que desean, una expedición minera será advertida por los lugareños, incluidas las tribus indias a las que no les gusta ver cómo la Madre Tierra es explotada. Por si fuese poco, la fauna local tampoco está dispuesta a cooperar.

La composición del grupo puede variar. Los más sanguinarios se limitarán a contratar mercenarios y samurais callejeros, junto con los magos y chamanes más poderosos que el dinero pueda pagar. Igualmente, puede necesitarse más personal de apoyo según la envergadura de la expedición. Los adeptos del rol depurado preferirán personajes más diplomáticos. Los chamanes o personajes instruidos en la idiosincrasia tribal pueden ejercer de embajadores, limando las posibles asperezas con los inquilinos del medio natural. Los rockeros pueden ofrecer conciertos a cambio de ciertas prebendas, y los magos y chamanes con poderes curativos pueden ganarse los galones oficiando como «doctores brujos». Incluso los personajes que no dejan títere con cabeza pueden ser útiles en diplomacia, librando a la zona de los animales dañinos que no hacen más que crear problemas.

FLEXIBILIDAD PARA LOS JUGADORES

En muchas campañas de JdR, sin importar el género que aborden, los jugadores experimentados suelen conducir más de un personaje a la vez. Dada la variada naturaleza de las aventuras en *Shadowrun*, esto es casi obligatorio si los jugadores no desean verse atascados y repetir la misma aventura una y otra vez. Los PJ que no sean dekkers no serán capaces de compartir las aventuras de éstos en la Matriz; los cabletas, por otro lado, son bastante inútiles en las aventuras al aire libre, lejos de los terminales de ordenador. En un mundo lleno de acción y aventura, los PJ nunca serán capaces de predecir en qué nuevo lío se verán metidos a continuación.

Dada esa flexibilidad precisa para que los jugadores conduzcan personajes

adecuados a la aventura que se desarrolla, parece buena idea que cada jugador cree diversos personajes con habilidades variadas, como un dekker, un chamán y un samurai callejero. Cuando la aventura apunta más a un personaje que otro (ningún chamán en su sano juicio se adentraría en la Matriz), los jugadores deberían poder cambiar de personaje, ayudando al máster a ofrecer una explicación plausible sobre el por qué de dicho relevo. Si hay varios personajes adecuados, el jugador puede utilizar uno de ellos mientras que el actual descansa o se repone de las heridas. Este tipo de solución funciona mejor si los jugadores son capaces de manejar todo un abanico de personajes. Ser un cableta no te garantiza que sepas cómo tratar con magia, cosas ambas no demasiado precisas en la ajetreada vida de un mercenario de pro. Si el jugador que sólo ha representado un tipo similar de personajes prueba esto, lo único que obtendremos es una sucesión de personajes mal jugados. Por suerte, *Shadowrun*, con su mezcla de elementos fantásticos y ciberpunk, puede atraer a los jugadores experimentados, más proclives a esta flexibilidad interpretativa.

Es obvio que, en *Shadowrun*, los tipos de personaje necesarios para cada aventura varían ampliamente, debido a la naturaleza cambiante de los trabajos que hay que llevar a cabo. El grupo que secuestra a un científico puede pasarse la siguiente aventura ejerciendo de guardaespaldas suyo, para evitar que los contrarios lo «recuperen» o lo maten. En menor grado, esta variación es cierta en todos los juegos de rol, pero la rapidez de los viajes en los juegos contemporáneos o de ciencia ficción hace esta tendencia más pronunciada. Si estás a gusto y te diviertes interpretando dos o más arquetipos, especialmente si estás dotado para dar vida a más de un personaje a la vez, te lo pasarás muy bien jugando a *Shadowrun*, que al fin y al cabo, es de lo que se trata.

(*) Indica un producto editado por una compañía distinta a TSR Inc. La mayor parte de los nombres de productos citados son marcas registradas de las empresas que los editan o distribuyen. El uso del nombre de cualquier producto sin mención de su condición de marca registrada no debe considerarse como un desacato a dicha condición.



«Si yo fuera el Dueño del Mundo...»

Científicos locos, dictadores megalómanos, y sus motivaciones en el juego

© 1991, por Marcus L. Rowland

Es una de las figuras habituales de los Juegos de Rol que transcurren en los tiempos modernos, desde las aventuras de espionaje a las de superhéroes: el hombre que quiere conquistar el mundo. Este villano tiene un plan (que habitualmente es explicado con pelos y señales a los héroes capturados), un arma (a menudo un tanto tontorrón), y es lo bastante despiadado (aunque, de algún modo, nunca llegue a matar a los héroes capturados, antes de que éstos se escapen) como para hacerse con el control del orbe. Y el hecho de que nunca antes nadie haya logrado llegar a ser dueño del mundo no resulta relevante para él: nuestro megavillano está, simplemente, decidido a triunfar.

Se podría argumentar que el mundo podría ser mejorado por un gobierno único centralizado, pero primero es preciso desarrollar una forma satisfactoria de gobierno. Quizás el planeta hubiera estado mejor si Napoleón hubiera podi-

do establecer un imperio global, pero, dado de que no disponemos de una máquina del tiempo, no podemos cambiar la historia para poner a prueba esa teoría. Y, con el recuerdo de Hitler aún demasiado fresca en la memoria para que estemos tranquilos, la mejor posibilidad para el futuro nos parece ser una diversidad de intereses e ideas, más que el capricho de una serie de dictadores.

La mayor parte de los dictadores desean tener millones de súbditos: éste es uno de los mayores atractivos para la megalomanía. Las riquezas y el lujo sin límites son otros de los atractivos resultados de adueñarse del mundo, pero hay modos más fáciles de hacerse rico, y la mayoría de ellos son más seguros. También hay una minoría que quiere llegar a ser dueña del globo por motivos altruistas. Argumentan que no es posible confiar en que la humanidad sepa emplear correctamente unos juguetitos tan peligrosos

como las armas nucleares y polucionantes tales como los desechos tóxicos, así que alguien debe de ocuparse de que sean destruidos o controlados. También son posibles otros motivos para el dominio universal, que van desde el celo político o religioso hasta la más absoluta de las locuras, pero predominan las tres primeras.

Los mayores poderes del planeta tienen sus planes y objetivos que, ocasionalmente, pueden coincidir con los explicados en este artículo, pero no es muy probable que los personajes jugadores se vean involucrados en las actividades a alto nivel de esas organizaciones. Más que las actividades claramente enfocadas que constituyen la habitual partida de juego de rol, los gobiernos de las superpotencias usan planes políticos, económicos y militares a largo plazo, que incorporan millares o millones de elementos. En cambio, los dictadores prefieren planes más pequeños y comprensibles, que son más fáciles de utilizar en una campaña.

TODA RESISTENCIA ES INÚTIL

El modo megalómano en llegar a dominar el mundo consiste en demostraciones de fuerza (el método de Ming el Cruel). Una conquista secreta y sin sangre no es demasiado divertida, y en cambio se obtiene una verdadera sensación de poder a base de llevar tu fortaleza invencible volando hasta encima de Nueva York, aplastar o desintegrar algunos monumentos famosos, y haciendo luego algún tipo de ultimátum. Si no pueden hacerte daño y tú puedes destruir cualquier cosa o a cualquiera que se interponga en tu camino, entonces puedes hacer lo que te venga en gana. Hay muchas variantes a este tema, que van desde los láseres y haces de partículas orbitales (que graban las iniciales del dictador a lo ancho de un continente o jungla adecuados, y que, de paso, se llevan por delante a algunos submarinos y bases de misiles), hasta el control directo del clima.

Los megalomaniacos casi siempre utilizan planes muy vistosos para intentar conquistar el mundo, esfuerzos impresionantes, que involucren un máximo de publicidad, gigantescas máquinas de alta tecnología, y hordas de sicarios uniformados. Incluso aunque su plan gire en derredor de un arma que tenga el tamaño de una caja de zapatos, la colocarán dentro de una fortaleza gigantesca, que pregona a los cuatro vientos que es una base secreta. Esa es la principal debilidad de los villanos: centenares de aspirantes a dictadores en el cine, la televisión y los cómics han sido incapaces de resistirse al placer de explicar sus planes con todo detalle... y los cuadros de mando de los dictadores (con una convenientemente grande palanca de autodestrucción) siempre se halla al alcance de los dedos del héroe.

¿PARA QUÉ CONQUISTAR EL MUNDO?

La conquista global como método de obtener un beneficio parece algo estúpido, dado que los recursos necesarios para cualquier plan realista de conquista la implican, para empezar, la posesión de una inmensa riqueza. Desgraciadamente la gente rica no es inmune a la avaricia,

así que puede suceder que alguien que ya es rico se vea tentado a intentar lograr el control absoluto de las finanzas mundiales. Una posibilidad más creíble es la idea de que, en los países más importantes, las grandes multinacionales vayan usurpando gradualmente los roles de los gobiernos nacionales, tal cual, en otro tiempo, controlaron las repúblicas bananeras. Después de todo, hay algunos gobiernos occidentales que están contentos de entregar muchas responsabilidades a las empresas comerciales, así que los estados empresariales parecen una extrapolación lógica de esa idea.

La conquista podría beneficiar de muchos modos a las megaempresas: el control efectivo de los gobiernos les permitiría cambiar las leyes a su antojo para proteger sus inmensos beneficios, y dirigir los recursos del mundo hacia canales que les fueran provechosos. Eso no quiere decir, necesariamente, canales que vayan en beneficio del pueblo, dado que muchas actividades provechosas son inútiles o peligrosas. Por ejemplo, probablemente seguiría la carrera de armamentos, aunque es de creer que los dictadores se asegurarían de que las armas nucleares no fueran empleadas. En cambio, la polución continuaría, porque no da muchos beneficios el controlarla... a menos que se interfiera en la productividad.

Posiblemente un sistema basado en el beneficio trataría de pasar lo más desapercibido posible, y es probable que la gente no conociese la existencia de sus amos secretos: la manipulación entre bastidores es mucho más segura que una operación al descubierto, y está más de acuerdo con el sigiloso mundillo de las finanzas internacionales. Realmente, ¿conoce alguien quién controla las riquezas del orbe? Resulta interesante hacer notar que el plan de conquista universal más creíble que yo jamás haya visto sólo podría ser montado por una multinacional; naturalmente, ya hay quien piensa que la IBM controla el mundo, pero esa teoría parece un tanto desorbitada. Otros gigantes industriales también tienen una interesante potencialidad: probablemente, los láseres orbitales de control mental aún siguen siendo algo de pura ciencia ficción, pero la Muzak Corporation (una empresa de hilo musical estadounidense) tendrá sus propios satélites retransmisores antes de que acabe el siglo... y su propaganda sigue afirmando que su producto es efectivo para manipular el comportamiento humano.

Hasta el momento, sólo he mencionado negocios legítimos, pero cualquier organización criminal lo bastante grande es, básicamente, una gran empresa. Las tácticas de negocio y las políticas de empresa de los criminales acostumbran a ser un tanto más letales que las legales, pero los resultados eventuales son muy parecidos. Probablemente, una dictadura criminal iba a necesitar poner por delante una pantalla de respetabilidad, de modo que el observador poco escrupuloso no hallaría demasiadas diferencias entre una dictadura de las grandes empresas, o de una mafia.

Es fácil tratar de imaginarse un mundo controlado por las grandes empresas, y ese escena-

rio ha sido usado en muchas obras de ciencia ficción. Y el período en que los gobiernos nacionales pierden su poder en beneficio de esas multinacionales puede ser interesante para montar en él diversos sistemas de juego. Bajo el dominio de las empresas, no esperes tener una discusión significativa con la elite dirigente: los empleados de segundo rango se ocuparán de todos los detalles tediosos, tales como derrocar a los gobiernos, contratar a asesinos a sueldo, etcétera.

ESTAS EN BUENAS MANOS

Los dictadores genuinamente altruistas son escasos, pero alguien lo bastante arrogante como para querer conquistar el planeta puede llegar a creerse que el mundo saldrá beneficiado bajo su mando. Y, en algunos casos, ese objetivo es el principal motivo para tal conquista.

Un simple modo en que imponer tu punto de vista utópico es asegurarse de que no hay nadie cerca que se te pueda oponer. Este es el método: «ser cruel para luego poder ser bondadoso», usado por los villanos de algunas de las películas de James Bond: hay que matar a la mayoría de la raza humana, asegurándose de que sobreviven unos pocos simpatizantes, elegidos a dedo, para recomponer luego los pedazos. Claro que un dictador realmente benevolente no hallaría aceptable esta solución, e intentaría métodos menos directos. Posiblemente sea más fácil el justificar un engaño a la humanidad para que haga lo que quiera, que el uso de la fuerza. Una idea que ha aparecido muchas veces es la unificación global contra la amenaza de una invasión desde el espacio; no debe de ser fácil el simular esto de un modo convincente, pero quizá pueda ser posible si se dispone de la tecnología adecuada. El fallo es que este método no deja al dictador potencial en una posición obvia para hacerse con el poder, a menos que resulte que se trata del secretario general de las Naciones Unidas. Un plan lo bastante astuto puede lograr que las víctimas cooperen con su conquistador, pero, probablemente, cualquier fallo puede provocar que no se logre el efecto deseado.

Los dictadores altruistas acostumbran a tener personalidades obsesivas: están convencidos de lo correcto de su causa, pero se sienten culpables por todo el plan, y tratan de explicarlo y justificar sus acciones. Así, revelarán sus planes, aunque por lo general esperando hasta que ya nadie pueda intervenir.

TENEMOS LA TECNOLOGIA

Hasta el momento, hemos hablado de motivos por los que conquistar el mundo. ¿Qué hay de los métodos? Pero, definamos «el mundo», digamos que un dictador desea algo de lo siguiente:

1. Control del planeta Tierra en su totalidad.
2. Control de su biosfera (plantas y animales).
3. Control de la población humana y sus recursos.

El modo más obvio de lograr el objetivo número uno es iniciar una guerra nuclear: el villano y unos cuantos fieles sicarios pueden ocultarse en el espacio, bajo el agua o en un refugio antia-

éreo realmente profundo, y esperar a que las ruinas dejen de brillar en la oscuridad. Hay algunos inconvenientes obvios, tales como el hecho de que, estadísticamente hablando, sabemos que una base en la Tierra, o cerca de ella, se hallará próxima a un estallido nuclear. Además, existen las posibilidades de provocar un invierno nuclear, o una inundación a nivel global, o de destruir la capa de ozono, etcétera. Y, naturalmente, el montón de cadáveres que hereda nuestro dictador no es que valga para mucho, aunque alguien del talante de un Hitler podría considerar que éste es un precio aceptable con tal de lograr la supremacía sobre el orbe. Si algún director de juego está contemplando tal posibilidad para su siguiente aventura de juego, haga el favor de recordar que se necesitan varias docenas de mujeres y hombres saludables para formar un buen parque genético, y que una población inicial más pequeña tendrá problemas de entrecruzamiento.

La guerra biológica parece ser el mejor método para lograr el objetivo número dos (y posiblemente también el número uno, por defecto). Sin embargo en la práctica, la logística de matar simultáneamente a todos los seres humanos existentes en la Tierra parece un tanto excesiva. Los virus inmediatamente letales suenan muy bien en la teoría, pero una enfermedad de rápido desarrollo tiende a matar a sus víctimas antes de poder extenderse demasiado lejos. El germen de guerra biológica ideal tiene las siguientes propiedades:

A. La víctima es aparentemente saludable, pero resulta altamente infecciosa durante unos días, antes de caer en el estadio terminal.

B. La gente que «lanza» el virus puede ser protegida del mismo, posiblemente mediante una vacunación.

C. La mortalidad (o cualquier otro efecto deseado) debe aproximarse al cien por cien.

Todo ello suena pausible, pero el uso seguro de armas biológicas presenta inmensos problemas. Los virus tienen el hábito de mutarse, y no siempre queda asegurada la inmunidad de los usuarios. Por otra parte, puede suceder que algunas de las previstas víctimas sean naturalmente inmunes, y que otras no sufran del todo los efectos de la enfermedad. También se corre el riesgo de provocar una guerra nuclear, pues las potencias nucleares pueden asumir que sus enemigos han extendido la enfermedad. Y los equipos de lanzamiento acostumbran a estar asilados en submarinos, o refugios profundos, y se iban a enterar de la existencia de una plaga mucho antes de que les afectase.

Indudablemente, el objetivo número tres es el más atractivo, pero también el más difícil de lograr. Pertenecer al campo de la diplomacia, la propaganda y el chantaje. El principal requisito es una amenaza tan terrible, que no sea probable que ningún gobierno o individuo vaya a intentar colocarse en el camino del amenazante. La capacidad, demostrable, de destruir el mundo es un buen inicio, pero tiene el inconveniente de ser algo bastante definitivo; lo que se necesita es una amenaza controlable, un arma que sea imparable, pero que tenga un efecto finito. El des-

truir Marte, o Nueva York, o al alcalde de Villalta de la Frontera puede ser una mejor idea que el poner sobre la mesa el arma definitiva, y esperar a que alguien haga saltar el farol. Las armas de rayos cumplen muy bien con esta necesidad, pero las estaciones orbitales necesarias para utilizarlas pueden ser bastante vulnerables. Si se emplean armas nucleares, lo mejor es provocar un estallido previamente anunciado en un lugar bastante poco importante, con la advertencia de que se dispone de muchas otras bombas, por si resultasen necesarias. El principal inconveniente es que los gobiernos de las potencias han vivido durante varias décadas bajo la amenaza de una guerra nuclear, y pueden no dejarse impresionar por el bombazo (incluso pueden tomar represalias).

Las armas biológicas son más difíciles de demostrar; no hay modo en que demostrar que son realmente imparables sin emplearlas. Una solución de compromiso sería el emplear una enfermedad menos peligrosa, con algún efecto distintivo que sea fácil de predecir. Por ejemplo: si se lanza un ultimátum acompañado de la advertencia de que la versión suave de un antrax mutante hará caer el pelo de todo el mundo, luego se suelta el bichito y todo el mundo se queda calvo, es muy probable que las amenazas sean tomadas en serio por las grandes potencias. Si el chantaje no parece adecuado, ¿qué tal el lavado de cerebro y otros trucos psicológicos? A menudo se han sugerido para lograr este fin los mensajes subliminales en la tele o la radio, pero no parece haber muchas pruebas de que funcionen demasiado bien, y se precisarían meses de cobertura de saturación, para asegurarse de que todo el mundo se ve afectado. Otro problema adicional es el que los estudios al respecto parecen demostrar que estas técnicas sólo tienen efecto sobre grupos determinados, que comparten un mismo lenguaje y acervo cultural. No parece muy probable el que se pueda llevar a cabo un lavado de cerebro a nivel global. Quizá sí funcionara si fuera acompañado por el uso de ciertas drogas, que se sabe que aumentan la sugestionabilidad, o disminuyen la inteligencia. Una fea posibilidad es el uso de una enfermedad que haga que el propio cuerpo de uno sintetice las citadas drogas, sin que hayan otros efectos dañinos, todo esto acompañado por un ataque masivo a través de los medios de difusión. Algunos autores han llegado incluso a sugerir que las investigaciones biológicas sofisticadas pueden llegar a producir una enfermedad que programe la personalidad del afectado, a base de interferir la memoria del ADN. El problema de esto es que no hay pruebas de que los individuos almacenen del mismo modo la información de la memoria.

Las técnicas de engaño pueden ser otro método para controlar a la raza humana, posiblemente acompañada por algunos, o por todos los métodos de lavado de cerebro mencionados. Probablemente, todos esos planes sean preferidos por los dictadores empresariales o altruistas, mientras que, posiblemente, los megalómanos creyesen que funcionaban demasiado lentamente para satisfacer sus deseos. Igualmente, esos métodos son extremadamente caros... y, ha-

blando de finanzas...

EL DINERO ES MARAVILLOSO

Conquistar el mundo es fenomenalmente caro, a menos que se tenga un plan que se autofinancie. El equipo puede ser robado, pero los artículos tales como las bases y el personal cuestan dinero. Eso da una tremenda ventaja a las organizaciones comerciales: ya poseen muchos de los recursos que se precisan para cualquier operación importante, que van desde las plantas de producción y los almacenes, hasta los laboratorios y el transporte. THRUSH, la organización maligna de la serie de televisión *El hombre de UNCLE*, era un ejemplo particularmente bueno de una organización dictatorial que se escondía tras tapaderas comerciales y obtenía una buena parte de sus finanzas de actividades legítimas. Incluso, en un episodio, se mostraba cómo se asesinaba al personal directivo de segundo rango ya jubilado, para evitar tener que pagar sus pensiones. También SPECTRE, en las novelas de James Bond, y WEB en el juego TOP SECRETS/S.I. de TSR emplean como tapaderas organizaciones comerciales legítimas.

Los gobiernos aún son más útiles como fuentes de capital inicial y como cobertura para las actividades encubiertas: tienen buenas razones para mantener bases militares, prisiones y otros equipamientos que resultan muy útiles. El controlar al menos a un gobierno es dar un paso muy válido en cualquier plan para lograr la supremacía planetaria.

Todo esto suena difícil de lograr, pero a cualquiera que tenga las mínimas posibilidades de conquistar el mundo no le costará mucho organizar un golpe de estado militar o un derrocamiento político. ¡Primero la Platanera Reunida S.A., mañana la República de San Dimas, pasado mañana el mundo entero!

HOGAR, DULCE HOGAR

Todo conquistador necesita de una base, y los planes realmente elaborados probablemente necesitarán varias. Puede ser posible el iniciar un plan de conquista del orbe el el cuarto trastero de la propia casa, pero quizás haya algún problemita para instalar allí un ciclotrón o una rampa de lanzamiento de transbordadores espaciales. Por otra parte, esas cosas son tremendamente difíciles de ocultar: bajo condiciones ideales, la actual tecnología de los satélites espía les permite detectar objetos tan pequeños como un paquete de cigarrillos o una manguera de jardín, y seguramente podrían detectar unas instalaciones grandes, a pesar del camuflaje o las malas condiciones meteorológicas. Los satélites dedicados al estudio de los recursos del planeta pueden incluso llegar a detectar grandes estructuras subterráneas o submarinas. Afortunadamente para los dictadores en potencia, se necesita mucho tiempo para analizar los datos de los satélites, y puede ser que se pasen por alto los recibidos de zonas sin importancia. Aunque no se puede contar con que siempre vaya a pasar esto. Una novela futurista de espionaje escrita en los años sesenta y situada en los años ochenta elegía una zona que entonces era tenida por ideal

por lo aislada, para que nadie descubriese allí una gran base y varios centenares de mercenarios; un cuarto de siglo más tarde, el Afganistán ya no parece un sitio tan ideal para pasar despercebido. Y también la rápida expansión del turismo mundial podría causar algunos problemas: es difícil imaginar un lugar lo bastante alejado, que no esté amenazado por hordas de aventureros buscadores de paisajes exóticos.

Debo decir aquí que, cuando empecé este artículo, pensaba incluir en él planes detallados para una base sofisticada, equipada con todo lo necesario, desde las salas de interrogatorio hasta los laboratorios, pasando por estancias llenas de pirañas. No obstante, hay centenares de ejemplos en la televisión, en el cine y en la literatura, así que realmente sería malgastar un espacio ya escaso. Diseñar una base es divertido, y si se busca en las bastantes fuentes, se pueden encontrar ejemplos de casi todo. ¿Se necesita un castillo inaccesible? Los hay el *El desafío de las águilas*, *El balle de los vampiros* o *Madame Sin*. ¿Se prefiere una fortaleza polar? Se puede elegir entre la de Doc Savage o la de Superman, o los Watchmen. ¿Mejor partir de una estación orbital? En *Moonraker* hay un ejemplo maravillosamente tonto, y, si se quiere algo realmente importante, ahí está la Estrella de la Muerte de *La guerra de las galaxias*. Alrededor de esas estructuras se han construido toda una serie de aventuras y escenarios adaptables al juego de rol, que ya vienen explicados mejor y con más detalle de lo que se podría hacer aquí.

Cuando se diseña una base para un escenario de juego de rol, hay que pensar siempre en grande, en plan espectacular y de alta tecnología. Los ordenadores deben de ser enormes máquinas metálicas, con cientos de lucecitas destellantes y cintas que giran, no anónimas cajas. Y tiene que haber un montón de carteles impresionantes, como ese par de insustituibles: «DANGER: 20.000 VOLTS» O «ACHTUNG, MINEN!», pero no hay que desdeñar los símbolos de la radiación o los peligros biológicos, así como mensajes tan elocuentes como: «¡SE TIRA A MATAR CONTRA LOS INTRUSOS!». Naturalmente, toda base que se precie deberá contar con un buen suministro de mercenarios, sádicos guardianes de calabozos, científicos locos, hermosas chicas y otros interesantes PNJ.

Es importante tener en cuenta de que la base debe parecer inexpugnable, pero que debe de tener algunos agujeros practicables, para poderlos emplear en el juego. Los PJ deben de ser capaces de entrar por ellos y así salvar el mundo, así que no hay que olvidar dejar esos puntos débiles. Por ejemplo, un campo de minas puede haber sido plantado tan mal, que cualquier explosión provoque una reacción en cadena que deje un claro paso a través de ese obstáculo. Y los guardas pueden ser vagos, distraídos, o fácilmente comprables, y pueden llevar al cinto interesantes llaveros repletos de llaves. Los pases y los uniformes pueden robarse o falsificarse. Teniendo esos puntos en mente, y diseñando la fortaleza más para divertirse que para que sea letal, los jugadores disfrutarán haciendo que sus héroes se enfrenten a ella.

UN ASTUTO PLAN

Finalmente, aquí siguen algunos ejemplos de dictadores, con detalles de sus motivos, métodos, recursos y posibilidades de éxito, además de ideas de aventura a ellos referidas.

La Señora de los Antípodas

Dictadora: La Reverenda Matilda Braithwaite

Motivación: Lunática altruista

Método: Control mental

Recursos: Dos mil trescientos seguidores, cinco millones de dólares, emisora de TV

La señora Braithwaite es la líder de una oscura secta fundamentalista, que cree que el mundo sería mucho mejor si ella mandase. Aún no ha decidido, exactamente, cómo llevará el mundo cuando ella esté al volante, pero está segura que una persona de mente correcta como es ella tiene que hacer un mejor trabajo que esos cientos de políticos y diplomáticos profesionales.

Uno de sus seguidores ha desarrollado una nueva droga psicotrópica, efectiva en dosis de microgramos, que despoja al afectado de su voluntad, y le convierte en tremendamente suges-
tible a las sugerencias. La señora Braithwaite le convenció para que fabricase la bastante droga como para contaminar el depósito de la localidad, y ahora ella está totalmente al control de Wombat's Crossing (población: dos mil trescientos almas), el pueblo de Nueva Gales del Sur en el que ella tiene su base. Por el momento, el gobierno australiano no se ha percatado de ninguna anomalía: simplemente, un pueblo dormido aún se ha adormilado más. Y, a medida que sea sintetizada más droga, la señora Braithwaite planea extender su control a las zonas circundantes, y luego más y más lejos, a medida que se vaya haciendo con el control de industrias químicas.

El plan de la señora Braithwaite es efectivo en una zona aislada, porque sus dominios tienen escaso contacto con el exterior. Sólo hay una emisora de TV (propiedad de ella) y el pueblo aún no está conectado a la red por satélite, así que sus emisiones son la principal influencia sobre los lugareños víctimas de la droga. En cualquier población más grande o menos aislada, las víctimas de la droga serían bombardeados por la TV y otros medios de expresión, o sea que se verían influenciados por muchas fuentes, por lo que ella tendría pocas posibilidades de asumir su control. Y dado que no es nada buena como administradora, las condiciones en el territorio que controla se van degradando, cosa que no dejará de atraer la atención del gobierno.

Los aventureros deberían encontrársela, quizá de modo accidental, poco después de que se haga con el control de Wombat's Crossing. Los lugareños actuarán como zombis, a las órdenes de la señora Braithwaite, pero quizá dominen a los aventureros por el puro número, si éstos la amenazan. Al menos uno de los aventureros puede caer víctima de la droga y la emisora de TV. Esta aventura no debería ser especialmente letal.

Objetos perdidos

Dictador: Presidente Kamshalla Motubo

Motivo: El provecho personal

Método: Chantage nuclear

Recursos: Pequeño país africano, cuatro cabezas nucleares

Hace tres meses, un submarino chino lanzó por accidente un proyectil armado con cuatro cabezas nucleares. Afortunadamente no tenían montadas las espoletas, desafortunadamente el sistema de autodestrucción no funcionó, y el proyectil cayó en unas marismas, cerca de la capital de Motubo. Su ejército lo recuperó, y se llevó las cuatro cabezas a una base militar aislada en plena jungla. Ahora, Motubo está tratando de hallar un experto en armas nucleares que pueda montar las bombas.

Motubo piensa hacer chantage a varios países occidentales, amenazándoles con volar sus capitales, y luego usar el dinero para construirse un palacio mejor y comprar algunas cuantas cabezas nucleares más, para reiniciar de nuevo el ciclo. No desea controlar el mundo, lo que quiere es sacarle el suficiente dinero como para asegurarse un permanente estilo de vida de gran lujo.

Sólo hay un gran problema en su planteamiento: que el gobierno chino sabe que Motubo tiene las cabezas (aunque no esté seguro de su exacta localización actual). Y como unos agentes chinos resultarían un tanto conspicuos en un país africano, el gobierno de Pekín está contratando una fiable fuerza de mercenarios, con los que intentar recuperar las bombas.

Los personajes pueden verse involucrados en esta aventura como agentes chinos, como mercenarios, como agentes occidentales que están tratando de averiguar lo que andan haciendo los chinos, como criminales que tratan de robarle las bombas a Motubo, o como agentes del contraespionaje que anda a la busca de las

bombas, después de que los hombres de Motubo las hayan colocado. También pueden haber sido encargados de rescatar al científico nuclear que ha sido raptado para armar las bombas. Esta debería ser una misión extremadamente peligrosa, en la que los PJ corren auténticos riesgos de ser heridos o de morir.

¡Peligro, contagio!

Dictador: Doctor John Dressler

Motivo: Megalomanía

Método: Guerra biológica

Recursos: Laboratorio de Universidad

El doctor Dressler era un brillante virologo, que dedicó buena parte de su vida a luchar contra la viruela. Cuando la Organización Mundial de la Salud decidió que esa enfermedad había sido erradicada, su Universidad decidió hacer economías recortando los fondos de las investigaciones de Dressler. Este estaba seguro de que se hallaba a punto de realizar descubrimientos tales que (al menos) le harían ganar el Premio Nobel, y que podían llevar a la curación de docenas de enfermedades. El repentino corte de los fondos le obligó a interrumpir sus estudios, al tiempo que hacía aflorar en él su latente locura. Si el mundo no quería ser curado, Dressler se aseguraría de que todo el mundo sufriese enfermedades.

Sin que lo sepan las autoridades universitarias, Dressler ha conservado un pequeño cultivo de virus activos de la viruela y ha pasado años desarrollando nuevas y más virulentas formas del virus de la viruela, que no responden a las vacunas tradicionales. Dressler piensa soltar la enfermedad en el aeropuerto de Londres, esperar a que se haya declarado una pandemia global, y luego anunciar que él tiene la vacuna que entregará a las autoridades sanitarias, si los gobiernos del planeta aceptan sus condiciones. Estas condiciones equivalen a un inmediato control absoluto de la ONU, así como el progresivo control de todos los gobiernos nacionales. La vacuna y todos los documentos relativos a la misma están cerrados en una caja fuerte de su laboratorio, repleta de explosivos y preparada para estallar si se intenta abrirla. Cualquier intento de apoderarse de él o de su fórmula tendrá como resultado la destrucción de la misma. Una vez que Dressler haya empezado a hacerse con las riendas del poder, revelará que hay diversas cepas del virus, con diferentes períodos de incubación. Cada uno de ellos requiere una vacuna diferente, y sólo las irá revelando a medida de que se vayan cumpliendo sus condiciones.

Dressler es un oponente extremadamente peligroso. Inicialmente no es apoyado por ninguna gran organización, pero realmente puede llevar a cabo sus amenazas. De algún modo, los aventureros tienen que hacerse con él, sin que se pierdan las vacunas o sus notas. El doctor es muy capaz de dejar morir a unos cuantos millones de personas, con tal de demostrar que habla en serio. Si puede hacerse con el poder, empezará a llevar a cabo sus grotescas fantasías de poder, empezando por la ejecución ceremonial de sus «enemigos», tales como los directivos de la universidad.



¡Atención, esclarecedores, habla el
Ordenador! Os presentamos al
D.R.A.G.O.N.-Bot Ver. 3.1 (I)

D.R.A.G.O.N.-Bot Ver. 3.1 (II) PARAN8IA

© 1993 Ed Stark
Ilustración de John Paul Lona

Paranoia, el Juego de Rol de Humor Negro en un Futuro Sombrío (*), para aquellos que no lo conozcan, es la visión de *West End Games* sobre el JdR en general, y el de ciencia ficción en particular. Publicado en España por *Joc Internacional*, este juego se ambienta en un mundo profetizado por Sartre, Orwell y Huxley, pero interpretado por Marx... Groucho Marx. Peligros sin cuento, gases letales y armas láser son cosas de lo más normal en este ambiente altamente paranoide.

Todo el mundo vive en una gigantesca ciudad bajo una cúpula, regida por el Ordenador. El Ordenador es tu amigo. El Ordenador quiere que seas feliz. Serás feliz, ciudadano, aunque ello te cueste la vida. Para asegurar tu felicidad y bienestar, el Ordenador te ha reclutado para eliminar cualquier problema potencial que pueda surgir en el Complejo Alfa. ¿Acaso no te alegra el poder ayudar a tu amigo el Ordenador? Mejor que sea así, o podrías convertirte en uno de esos problemas potenciales.

Así que eres un Esclarecedor. Se te ha dado una pistola láser y toda una serie de útiles (y sin duda mortíferos) juguetes. ¿Y qué es lo que constituye el «problema»? Oh, lo usual: comunistas, mutantes, traidores, ese tipo de gentuza de mal vivir. ¿Eres un comunista, un mutante o un traidor? Posiblemente... Pero no queremos molestar al Ordenador con tan insignificante detalle, ¿verdad?

En vez de eso, echemos un vistazo al último dispositivo de reconocimiento y ataque disponible para esclarecedores. ¿Cuál decías que era tu código de seguridad, ciudadano?

D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1

El más nuevo descubrimiento del muy leal al Ordenador Departamento de *Investigación y Diseño*, el D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 ha entrado a formar parte de los recursos militares disponibles para los Esclarecedores en el Complejo Alfa. El D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 es el mayor avance tecnológico en la lucha contra los enemigos del Complejo desde la invención del *Apretón de Manos Mutagenético con Saludo Incluido*. ¡Hola! ¿Como estás? ¿Qué tal tu familia clónica? Por cierto, ¿no serás un mutante, verdad? ¡Zap! ¡Vaya si lo eras, amigo!

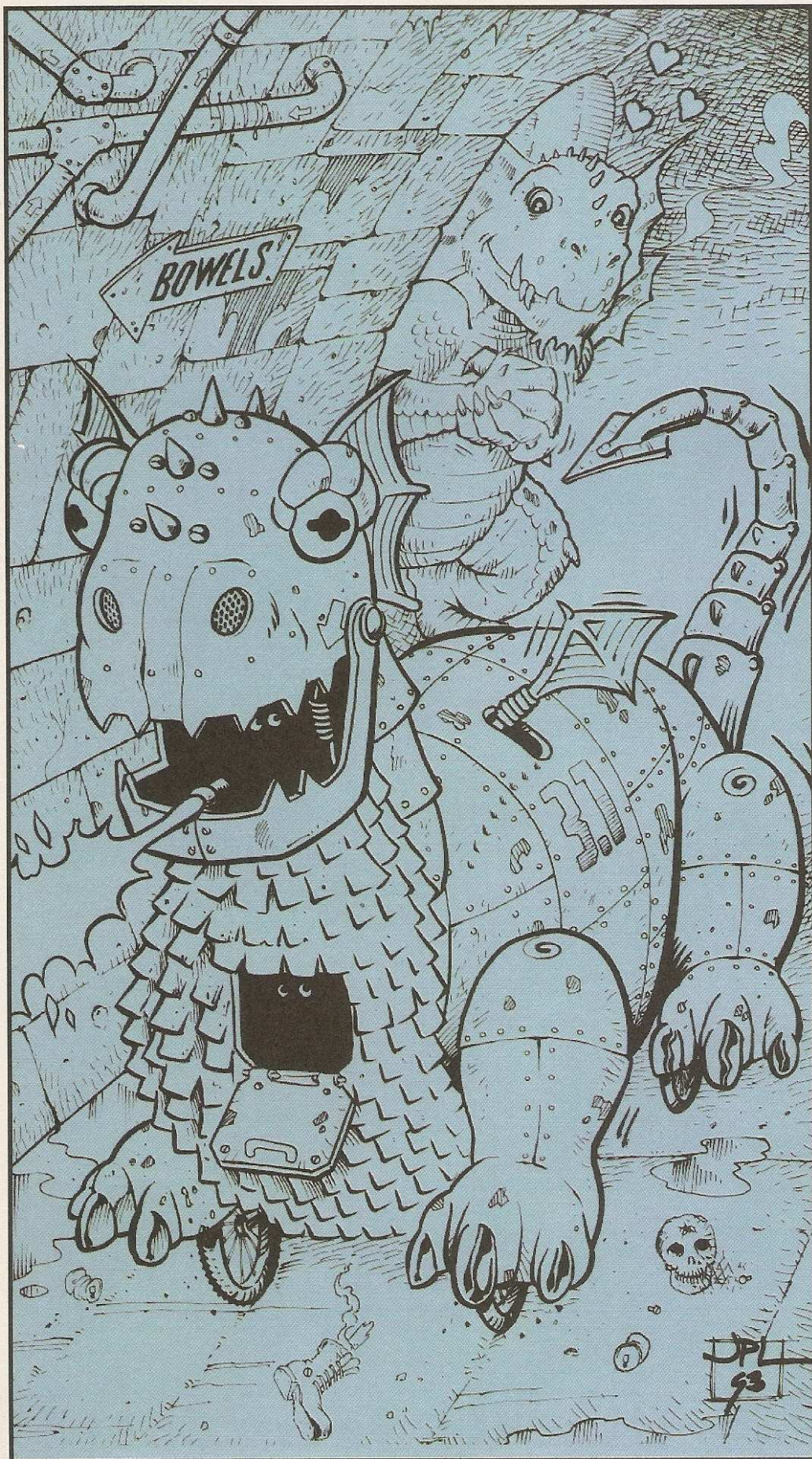
El D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 fue diseñado originalmente como un dispositivo de infiltración para uso de los esclarecedores en el sector dominado por los mutantes, conocido como D&D. Nadie sabe cómo nació este sector, pero ha servido como refugio temporal para esos cochinos y desagradecidos mutantes, que han rechazado el registrar su mutación o someterse a la ejecución sumaria. En vez de eso, huyen como cobardes hasta los niveles inferiores del Complejo Alfa, para ocultarse en las sombras, mutar aún más y acechar a los leales esclarecedores, a quien los mutan-



tes tienen la mala costumbre de devorar. No se sabe si estas mutaciones traidoras (una por cliente, por favor) son causadas por la ingesta de esclarecedores o por el consumo de la comida del Complejo Alfa, que se filtra a través de agujeros realizados, sin duda, por algún traidor. (Hay quien dice que esos agujeros los provocó precisamente la comida, pero quien afirma eso pronto salió de su error al ser asignado su servicio a los Laboratorios Alimenticios.) Pruebas muy concienzudas están siendo llevadas a cabo en I+D, bajo el control directo del Ordenador, para determinar la verdad de estas dos hipótesis. Los voluntarios serán aceptados en la cafetería de *Producción, Logística y Comisariado*, como catadores de comida, o en el cuartel general del Escuadrón Buitre, para blanco de las pruebas de tiro.

DESCRIPCION

La combinación definitiva de sigilo y



potencia de fuego, el D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1, ha sido diseñada para llevar al grupo de esclarecedores hasta el corazón del sector D&D, repeler los ataques de los mutantes y volver a casa sano y salvo, ya sea pilotado por el equipo original o, lo que es más probable, por sus hermanos y hermanas clónicos... Está fuertemente blindado, por arriba y por abajo. No hay brechas en ningún sitio, ni siquiera en la parte inferior del pecho. Palabra de honor.

El D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 mide exactamente cinco metros de largo y tres metros de alto en sus partes más sobresalientes. Se ha cubierto de placas adecuadas y pintado del color apropiado. Estos colores no sólo corresponden a los colores del nivel de seguridad más alto permitido a bordo del D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1, sino también del de los mutantes del sector D&D a los que este dispositivo pretende emular. Un D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 de nivel rojo es, naturalmente, el peor armado, pero queda claro que las criaturas mutantes de nivel rojo son las menos peligrosas en la escala. Siempre hay un D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 para cada misión y para cada nivel de seguridad.

Aparte del color, cada D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 tiene un diseño común básico. Todos están pensados para acomodar un equipo de cuatro esclarecedores. Normalmente, los cuatro agentes son reclutados entre los mejores y más brillantes clones que las *Fuerzas Armadas*, *I+D*, *Seguridad Interna* o *Servicio Energético* tienen para ofrecer (se rumorea que el resto de servicios han logrado manipular la lista dentro del ordenador para librarse de la papeleta, pero eso no ha sido confirmado). El clon de las *Fuerzas Armadas* se sienta en el frente del D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1, y opera tanto los controles de conducción como el armamento frontal, que suele consistir en un

lanzallamas. El siguiente es el del *SE*, que se encarga de «motivar» al D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 mediante su sistema único de sigilo. Este dispositivo es tan silencioso, que ningún mutante oíría acercarse al D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 camuflado (oír acercarse al D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 es constitutivo de traición, como ya ha señalado el Ordenador).

El tercer clon es el esclarecedor de *I+D*, encargado del mantenimiento de rutina y vigilancia secundaria. También se ocupa de las comunicaciones con el oficial al mando (a través del *Cable Arriba™*, ver más adelante) y el mundo exterior. Para ayudar al esclarecedor en sus labores, *PLC* le ha provisto de dos teléfonos, rotulados como *Cable Arriba™* y *Cabe Abajo™*. Es muy importante que el esclarecedor no mezcle estos dos dispositivos, ya que *PLC* ha asegurado al Ordenador que ello sólo contribuiría a crear cierta confusión. Finalmente, el agente de *Seguridad Interna* está a cargo de la vigilancia primaria (del equipo de esclarecedores, por supuesto) y de la importante tarea conocida como *Control de Cola* (manejo del *Sistema Neurológico de Movimiento de Cola Como Demostración de Alegría Racional*, o sencillamente, *Menear el Rabo*). El agente de seguridad dispone también de un pequeño agujero en la parte trasera del transporte, que puede utilizar para observar el área circundante o para arrojar los desperdicios. Por supuesto, los esclarecedores han sido avituallados con *Modernas y Exquisitas Raciones de Disponibilidad Automática* (M.Y.E.R.D.A.), para el largo viaje lejos de la luz del diaciclo.

Para el observador externo (que deberá ser ejecutado, ya que obviamente se trata de un mutante traidor), el D.R.A.G.O.N.-bot Ver. 3.1 parece una larga y reptiliana criatura, con una gran cabeza móvil que se agita; un cuerpo cubierto de escamas de colores brillantes para que destaque en el oscuro interior del sector D&D, y una larga y perpetuamente móvil cola, como la de un perrito faldero (que para eso está el agente de *Seguridad Interna*). El movimiento de cabeza y cola le da a la unidad un aspecto de vida muy convincente, y el clon de las *Fuerzas Armadas* se encarga de añadir sonidos adecuados de corte realista. La forma utilizada para el D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 se inspiró en

textos e ilustraciones recopilados por el llorado clon infrarrojo Suic-IDA-6.

Las estadísticas para el D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 básico de nivel rojo se ofrecen a continuación. Pueden ser modificadas para unidades de nivel de seguridad más alto. (Hay un rumor de traidores acerca de que existe un D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 Ultravioleta para las tropas de elite, aunque los clones de nivel más bajo confunden el «Ultravioleta» con algo llamado «Platino»).

EL D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1

Poderes mutantes: los de los esclarecedores que lleve a bordo.

No está afiliado a ninguna sociedad secreta. (¡Y mejor que sea así!)

F20 R18 A11 D11 I(III) P15 AM (III)

Armadura: Total (5)

USANDO EL D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1

El D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 es un dispositivo de infiltración y ataque diseñado por el Ordenador para ser utilizado en el sector D&D, aunque también ha jugado un importante papel en otras misiones. Es impresionante y magnífico, a pesar de que no se conduce demasiado bien (obviamente, la culpa es del clon que lo maneja... ¿o es que hay que culpar al Ordenador porque un esclarecedor inútil sea incapaz de ver a través de un poco de humo y fuego?) ni tampoco tiene una velocidad demasiado elevada (gracias, seguro, a los perezosos clones del Servicio Energético). Y es absolutamente falso el rumor que afirma que la cabeza del D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 bota de forma aleatoria de vez en cuando (5 por ciento de posibilidades por disparo), ocasionando que el disparo del lanzallamas rebote hacia el interior. El lanzallamas puede ser accionado por el clon de las *Fuerzas Armadas* al mando, pero se activa de todas maneras cada diez minutos, sin importar lo que hagan los demás.

Así que id tranquilos y explorad el D&D con perfecta seguridad... Al menos, hasta que aparezca el D.R.A.G.O.N.-bot Ver 4.0.

(I) Por si no te has dado cuenta, ciudadano, es constitutivo de traición el llamar al D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1 por otro apelativo que no sea su nombre completo. Los rumores —que también son traición— aseguran que ello es debi-

do a que las versiones anteriores a la 3.1 no gozaron del éxito merecido. Nadie piensa que sea culpa ni de *I+D* ni del Ordenador, porque a nadie le gustaría tampoco presentarse «voluntario» a las pruebas de tiro del láser de alta penetración. Lo más probable es que una infiltración de traidores comunistas mutantes fuese responsable del fallo.

(II) El Ordenador te informa, amigo esclarecedor, de que el contenido de este artículo ha sido traducido, con la aprobación de los amigos másters, según los usos y costumbres vigentes en el club *Warmice* con la Segunda Edición de *Paranoia* en inglés. Cualquier diferencia o error conforme a la edición en castellano de *Joc Internacional* (sancionada como válida a todos los efectos por el Ordenador) es sin duda debida a la acción traidora de elementos comunistas y mutantes. Por cierto, ciudadano, no sé si sabes que el conocimiento de las reglas de *Paranoia* y la posterior queja sobre la falta de consistencia en este artículo son faltas constitutivas de traición, punible con la ejecución inmediata. Gracias por tu cooperación, ciudadano.

(III) Estos dos atributos, al igual que las habilidades del D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1, dependen de los clones que lo tripulan. Su puntuación en peloteo deriva de su aterrador aspecto, pero puede ser mayor si el clon de *I+D* posee un peloteo mayor. Ten en cuenta que la puntuación en agilidad es para el movimiento completo de la máquina, y que la de destreza es la máxima permitida dentro del D.R.A.G.O.N.-bot Ver 3.1; debe utilizarse asimismo como límite máximo para disparar el lanzallamas delantero (Columna de Daño: 15; Tipo: F; Alcance: 3 metros). Eso, con la boca abierta y la cabeza arriba...

(*) Indica un producto de naturaleza traidora producido por una compañía distinta a TSR Inc. Muchos de los nombres comunistas de ciertos productos mutantes son marcas registradas de las compañías que editan dichos productos traidores. El uso de dicho nombre, sin permiso del Ordenador ni mención expresa de su condición de marca traidora registrada, no debe ser tomado como un desafío traidor, comunista y mutante a dicha condición. Sirve al Ordenador, el Ordenador es tu amigo.

GEN CON EUROPEA 1994: MUCHO MAS DE LO QUE IMAGINAS

Algunos dijeron que no sería posible. Otros nunca esperaron tanta felicidad junta tras la llegada del AD&D. Hay quien no sabe, no contesta. Pero todos tendrán cabida en la nueva andadura que la reunión de jugadores más famosa del mundo inicia en este país de Sagitario: la primera GEN CON Europea tendrá lugar en Barcelona, por deseo expreso de TSR.

Imagínate la escena... Mil quinientos jugadores, miles y miles de metros cuadrados de espacio para jugar, bares, seminarios, invitados especiales, sol, mar, arena y todo en cuatro días. Todo un complejo residencial de vacaciones lleno a rebosar de gente con ganas de jugar y pasárselo bien. No, no estamos hablando de ciencia ficción. Ocurrió del 12 al 15 de mayo de 1994 en Sussex, Gran Bretaña. Era la GEN CON 1994 del Reino Unido, un fin de semana que no olvidaremos fácilmente los que allí estuvimos. Como podréis suponer, todo el mundo jugaba como loco a *Magic: The Gathering* (Richard Garfield acudió en persona y todo) y a cualquier cosa que se pusiera por delante. Especialmente llamativas eran la enorme maqueta del nudo de autopistas para jugar a *Car Wars* y el complejo entramado que permitía practicar el *Star Fleet Battles* en auténtico 3D. Y todas las cosas que nos perdimos, ya que, al ser el marco de la convención una colonia de vacaciones,

se utilizaban varios edificios y había que andar bastante para llegar a según qué partidas.

Los asistentes acostumbran a reservarse esos cuatro días para llegar el día 12 por la mañana y no dejar de jugar y de hacer vida social hasta el día 15 por la noche. Es muy fácil hacer amigos en una GEN CON. Basta con que te acerques a cualquiera, le digas «hola» y te presentes. A los cinco minutos seguro que estáis jugando juntos a algo. Las partidas de iniciación o abiertas a todo el mundo son incontables.

Y eso por no hablar de la GEN CON Game Fair en Estados Unidos, la reunión que lo empezó todo, donde más de veinte mil jugadores de todo el país tienen oportunidad de verse las caras, jugar y compartir experiencias. La Game Fair no es moco de pavo, como sabrán todos los afiliados a la RPGA Network (la asociación mundial de jugadores de rol) que, como un servidor, hayan recibido ya el catálogo de la GEN CON 94, que se celebrará en el Mecca Convention



El orgulloso Dragón que presidía el stand de TSR. en el pasado Salò del Cómic de Barcelona

Center de Milwaukee, Winconsin, del 18 al 21 del próximo agosto. Basta echar un vistazo a este completo programa de ciento dieciocho páginas para que la boca se te haga agua. Cualquier juego, cualquier entretenimiento que podáis soñar, está allí representado, esperando a quien se quiera apuntar a probarlo. Juegos de rol, wargames, de simulación y de creación propia, clásicos y novedosos: todos están representados. De *Skyrealms of Jorune* a *Johnny Reb*, pasando por *Harpoon*, *Warhammer Fantasy*, *Traveller*, *Advanced Civilization*, *Cyberpunk*, además de *Advanced Squad Leader*, *G.U.R.P.S.* *Magic*, *Twilight 2.000*, *Vampiro*, *Toon Deluxe* o *Aliens*, por sólo citar unos cuantos, la lista de actividades es interminable. Se pueden probar absolutamente todos los productos, suplementos y campañas de TSR en una u otra partida, y el nivel de juego para *Magic: The Gathering* (cómo no) deja en



Así es la GEN CON estadounidense... ¡La mayor concentración de fans del Juego de Rol en todo el Mundo!



mantillas a lo que tenemos aquí por norma.

Todo esto, cómo no, tiene un precio, y nunca mejor dicho. El ticket de admisión por un día al Mecca Center cuesta diez dólares, cincuenta si quieres entrar los cuatro días y hacerte miembro de la RPGA a la vez. Otro detalle que sorprende a los que no conocen la GEN CON es que hay que pagar por partida que se juegue. No, no arruguéis el morro. Es costumbre allí que por apuntarse a una partida se cobre una cuota de dos o tres dólares, según la actividad. Ello permite que sólo juegue gente interesada y eleva el nivel (y el

material) de la partida bastantes enteros, por mucho que nos choque a los españoles.

Hay una serie de actos y posibilidades ya establecidos por el «derecho consuetudinario» de asistentes y organizadores, como son los seminarios, los concursos de disfraces, las subastas, los «paneles vudú» o la exposición-venta de ilustraciones originales. Gente muy famosa del mundillo estará a tu disposición para charlar contigo y firmar autógrafos; este año se celebra el «Sábado de Ciencia Ficción», dedicado, cómo no, a *Star Trek: The Next Generation*, y se ha confirmado la asistencia de dos de sus protagonistas, amén de la posibilidad de hacer un curso intensivo de lengua klingon.

La organización prevé aspectos como la inscripción por adelantado, viajes y estancia, recuerdos y «merchandising», e incluso un servicio de guardería para los niños. Todos los detalles, por mínimos que sean, están atendidos de antemano. Tí sólo te tienes que preocupar de una cosa: jugar a tu libre albedrío.

Para todos aquellos que sólo podíais soñar con una GEN CON, os diremos que todo esto va a hacerse realidad en España en muy poco tiempo. Nuestros amigos del otro lado del Atlántico celebrarán la vigésimoséptima edición, y nosotros, la primera; no hace falta ser un Einstein para averiguar que aún nos faltan muchas horas de vuelo y mucha afición para igualar a los norteamericanos.

Siempre hay una primera vez para todo. La primera *GEN CON Europea* será una maravillosa oportunidad de jugar y de conocer a gente nueva, en una convención de estilo norteamericano, pensada especialmente para tí. GEN CON significa precisamente GENeral CONvention, Convención General, y aunque el evento esté patrocinado por TSR Inc. y sus licenciarios, no caigáis en el error de pensar en que lo único que habrá allí será *AD&D*. La GEN CON está abierta a todo el mundo que crea que debe de participar en ella, tanto empresas como particulares. De hecho, las empresas de juegos más famosas del mundo aprovechan el «tirón» que tienen las convocatorias de TSR en Estados

El castillo que albergaba los juegos de TSR y las empresas españolas concesionarias: Ediciones Zinco, Timun Mas y Borrás

Unidos e Inglaterra para presentar sus novedades y acercarse al gran público, conscientes de que no hay que desperdiciar tamaña oportunidad.

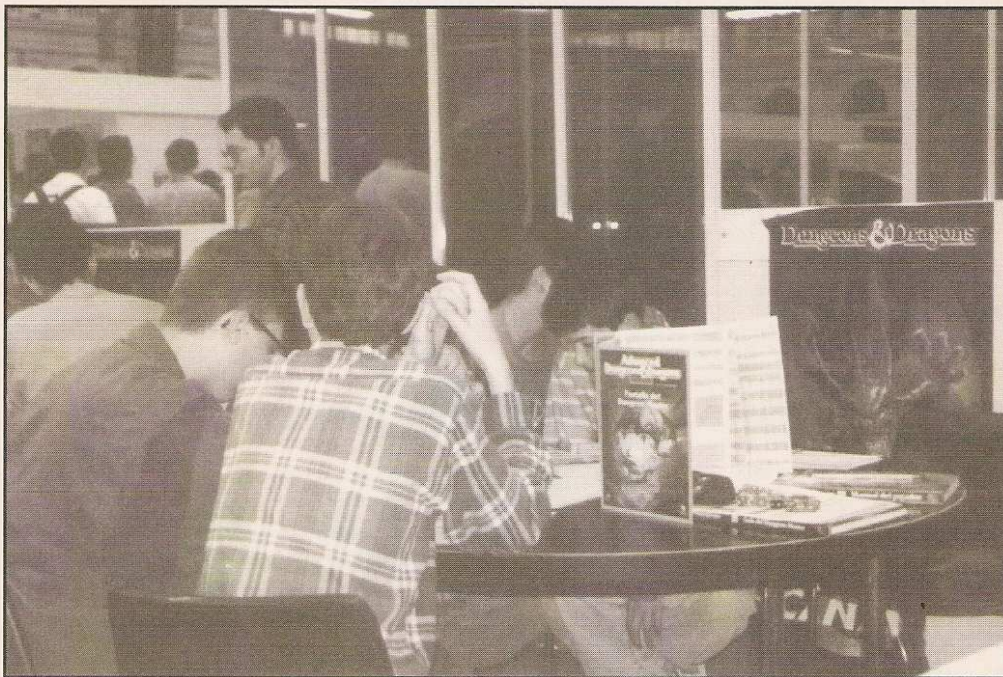
Muchos estaréis pensando lo mismo. «Oh, se trata de un nuevo intento de resucitar las JESYR, sólo que ahora lo monta otra gente distinta.» No es exactamente eso. La GEN CON está perfectamente establecida en el extranjero, y es su principal idiosincrasia y manera de funcionar lo que la distingue de otras reuniones de jugadores al uso. Aunque en la primera edición española habrá un «fifty-fifty» entre lo que estamos acostumbrados a hacer en este tipo de sitios y lo que realmente deseamos organizar, hay ya una serie de planteamientos iniciales muy prometedores. La primera GEN CON se

celebra en Barcelona por motivos de pura logística, pero la idea es que tenga lugar, alternativamente y en sucesivas ediciones, entre Madrid y la Ciudad Condal. De entrada, es un compromiso muy serio.

En lo tocante a los stands de las firmas comerciales se está haciendo un gran esfuerzo para ofrecer productos y servicios relativos al mundo del juego, y que no suelen estar presentes en otras reuniones de adictos al juego. En las GEN CON hemos podido ver desde espadas ornamentales a software para másters, amén de juegos de realidad virtual, bisutería fantástica o juegos en CD audio. Diversas firmas del extranjero han confirmado ya su participación, así que, como podréis imaginar, tendréis oportunidad de ver y palpar cosas que no están al alcance de la mano todos los días.

Aún es pronto para lanzar las campañas al vuelo, pero id pensando en reservar el segundo fin de semana de noviembre para acudir a las Drassanes de Barcelona. Si nos hemos de fiar por el revuelo armado en el *Salón del Cómic* tras el anuncio oficial de la celebración de la GEN CON (agotamos en tres días más de seis mil trípticos informativos, y hubo quien se inscribió directamente en nuestro stand), el éxito está asegurado.

Tendremos a famosos ilustradores y



Animadas partidas de Rol en el stand de TSR. Es sólo una muestra de lo que será la GEN CON

creadores de TSR allí, en carne y hueso, para que podáis charlar con ellos. Habrá paneles para contactos y mensajes de todo tipo. Se ofrecerán las partidas más espectaculares que puedas imaginar, y de todos los juegos. Se enfatizarán las partidas de iniciación para el público lego en rol, que es mucho; el futuro del JdR depende mucho de los que ahora no lo practican. Se presentarán multitud de novedades, algunas bastante secretas en el momento de escribir estas líneas, otras más o menos cantadas, y todas siempre agradables. Se planea también una subasta de material lúdico, en el mejor estilo de las GEN CON foráneas, que os permitirá haceros con cosas muy exclusivas, raras o agotadas. En fin, que tendréis que ir haciendo el cuerpo a que, en materia de reuniones de rol, no está todo inventado, y aún os podéis llevar más de una sorpresa.

Por primera vez en esta clase de eventos, se tiene detrás una organización profesional y dedicada en exclusiva a ello: *Ficomic*, la empresa que hace posible el *Salón del Cómic*, de cuya importancia y proyección no hace falta que demos tres cuartos al pregonero. *Ficomic* reconoce que organizar una GEN CON es todo un reto, en el que no será de mucha ayuda el dormirse en los laureles de su experiencia. Pero por suerte contamos con el asesoramiento directo de

TSR, y entre todos podremos llevar a buen puerto este magno proyecto.

Y por encima de todo, hay algo muy importante: vuestra participación. Numerosos clubes y asociaciones ya han presentado proyectos, muy atractivos, de lo que quieren hacer en la GEN CON. Si vosotros tenéis uno, ¿a qué estáis esperando? Hacedlo llegar por escrito, en carta o fax, a la redacción de **DRAGON**. Tras estudiarlo, le daremos el curso más conveniente. No queremos que falte nadie. Y que todo el mundo tenga la oportunidad de expresarse y aportar su granito de arena para que esta GEN CON sea algo difícil de olvidar.

El presente puede ser gris y algo comprometido, pero siempre hay que poner la vista en un mañana mejor. Sobre todo, cuando está a la vuelta de la esquina, a cinco meses escasos.

Por todas estas razones, sería conveniente empezar a charlar sobre el tema en tu club o con tu grupo de jugadores. Luego vienen las prisas, que son malas consejeras. Sabed que os esperamos, porque todos sois importantes para dar todo su significado a esas seis letras casi mágicas: GEN CON. Desde **DRAGON** haremos todo lo posible para que estéis informados. Permanezcan atentos a sus pantallas... de máster.

—Francisco José Campos



EL DESTINO DE UN MAGO

Por Christopher Perkins Ilustración de Bob Walters

¡SI EL AMOR VENCE AL MAL, NO TE OLVIDES DE LIBRARTE DEL DIABLILLO!

Christopher dice que la idea para este relato le vino cuando hojeaba un libro de proverbios (sin duda muy parecido al temible Grimorio vacuo). Cuando se tropezó con el antiguo adagio «De la familiaridad nace el desprecio,» le vino a la imaginación la imagen de un diablillo comiéndose el libro de hechizos de su amo. Poco después creó al diablillo Zotzpox.

«El destino de un mago» es una aventura para AD&D diseñada para 3 a 6 personajes de niveles 1 a 3 (un total de unos ocho niveles). El alineamiento del grupo debería ser predominantemente bueno, y se sugiere que exista variedad de razas y clases de personaje. Aunque este módulo puede utilizarse para introducir a jugadores noveles al AD&D, representa también un excelente desafío para jugadores expertos. La aventura se desarrolla en los Reinos Olvidados pero es fácilmente adaptable a cualquier campaña.

Algunos de los monstruos que se encuentran en esta aventura se describen con detalle en el Compendio de Monstruos o en el apéndice correspondiente del FIEND FOLIO (de la primera versión de AD&D).

ANTECEDENTES DE LA AVENTURA

La historia empieza con Elzid Natholin, un notorio brujo y alquimista. En su juventud, Elzid utilizó su influencia y habilidad con la alquimia para sumir a la comarca en el caos. Robó a los mercaderes seduciendo a sus inocentes hijas con pociones de amor, aplastó a familias nobles enemistándolas entre sí por medio de pociones de delusión y elixires de locura, y le vendió venenos mortales a quien los precisara, para algún propósito malvado. Su nombre era sinónimo de corrupción y de engaño.

Sin embargo, una vez hubo adquirido una reputación lo suficientemente nefasta, Elzid volvió a sus estudios mágicos, construyéndose una horrenda torre de piedra en lo alto de una loma. La torre, con sus muros negros y sus gárgolas amenazadoras, se convirtió en algo ofensivo para la vista.

Las actividades maléficas de Elzid no sólo atrajeron la atención de las comunidades civilizadas de sus alrededores, sino también la de los Planos Inferiores. En recompensa a las contribuciones realizadas a la causa del mal, los diabólicos amos de los Nueve Infernos le concedieron un diablillo como familiar. Elzid había esperado algo de más empaque, como un ejército de baatezu menores o un demonio mayor como lacayo, pero no podía rechazar tamaño gesto de gratitud. Poco sabía él que su familiar sería la causa de su caída.

Con el paso de los años, Elzid fue cada vez menos una amenaza para la civilización. Si se exceptúa alguna aventura amorosa ocasional, las personas tendían

por lo general a aburrirle. Pasaba largas horas investigando y realizando experimentos alquímicos. A veces se aventuraba al pueblo más cercano, ocultando celosamente su identidad, en busca de compuestos alquímicos e ingredientes para sus hechizos. Sin embargo, los días dedicados a actos maléficos fueron menguando gradualmente, al irse disipando sus ambiciones malignas.

Zotzpox, el diablillo familiar de Elzid, se empezó a preocupar ante este estado de cosas. Hacía varios meses que su amo no había realizado ningún acto inherentemente maléfico, lo cual frustraba sobremanera a los poderes de los Nueve Infernos. El diablillo hizo algunos intentos para rejuvenecer el odio y la malevolencia que antaño animaban el alma de Elzid (por ejemplo, poniéndole bajo la almohada un libro titulado *Cómo ser un buen tirano*), pero nada parecía hacer efecto.

Una noche, Elzid se fue al pueblo con un ramillete de flores que había recogido una a una de los campos que rodeaban su torre. Zotzpox, alucinado por tal comportamiento, le siguió en secreto a su cita nocturna, siendo presa del pánico cuando acabó por descubrir que Elzid estaba enamorado de una joven llamada Erilyn Windfellow.

Elzid era un hombre transformado por el amor verdadero, habiendo prometido a Erilyn que abandonaría sus malvadas costumbres para pasar el resto de su vida junto a ella. Ni el diablillo ni las fuerzas de los Nueve Infernos podían creer (y mucho menos tolerar) semejante traición. Elzid notó la insatisfacción del diablillo y comenzó a trazar planes para devolverle a su morada en los Planos Inferiores, pero se entretuvo demasiado pensando en Erilyn y al final Zotzpox le ganó la partida.

Como regalo de boda, Elzid prometió preparar a Erilyn una botella del más fino perfume. Con tan feliz pensamiento en su mente, el enamorado mago se puso a trabajar en su laboratorio, en búsqueda del aroma más agradable, sin saber que Zotzpox había alterado algunos componentes. Cuando mezcló lo que él creía que eran los dos ingredientes esenciales del *Eau de Magnifique*, el resultado fue una explosión que borró del mapa al mago y a su torre.

La detonación se pudo oír en varios kilómetros a la redonda: los trozos de Elzid y de su torre volaron en todas direcciones. Zotzpox escapó a la explo-

sión refugiándose en los subterráneos, debajo de la misma (aunque incluso éstos se colapsaron parcialmente debido a la onda expansiva). Libre de su amo y sirviendo a las grandes fuerzas del mal, Zotzpox ahora guarda el tesoro de Elzid (que se encuentra en el subterráneo). Los amos de los Nueve Infernos le han dado instrucciones de proteger la bóveda de los cazadores de tesoros, hasta que una horda infernal llegue para llevarse el tesoro. Un éxito de Zotzpox en este empeño tendría probablemente como resultado un ascenso a una forma superior de existencia diabólica (por ejemplo, un baatezu spinagon). Por lo menos, eso es lo que espera Zotzpox, si bien (y como de costumbre), los amos de los Nueve Infernos no han prometido absolutamente nada.

PARA EL DUNGEON MASTER

La torre de Elzid (más bien lo que queda de ella) se encuentra en la zona deshabitada entre el pequeño pueblo de Secomber y el Gran Bosque. Para más información sobre esas áreas se puede consultar el manual de campaña de los *Reinos Olvidados*. Los personajes inician su andadura en Secomber al haber sido llamados a la residencia de Loren Kenither, un sabio interesado en determinar lo que ha sucedido con Elzid.

Las actividades de éste antes de su aniquilación sin precedentes no habían pasado desapercibidas en Secomber y algunos individuos estaban al corriente del incipiente romance entre Elzid y Erilyn Windfellow. Sin embargo, la mayoría supusieron que se trataba tan sólo de una seducción más y no se inmiscuyeron por temor a despertar las iras del mago.

Pero poco después de la aparente muerte de Elzid, Erilyn desapareció en extrañas circunstancias. Corren rumores de que partió hacia la torre en cuanto oyó la explosión. Muchos de los habitantes de Secomber oyeron el estallido, pero pocos vieron explotar la torre. Algunos curiosos fueron a investigar las ruinas poco después, pero aún no han vuelto.

El principal objetivo del grupo en esa aventura es determinar la causa del trágico final de Elzid. Su oponente es Zotzpox el diablillo. Para prepararse para la inevitable confrontación, el DM debería leerse detenidamente el apartado correspondiente a los diablillos en el Compendio de Monstruos. Los poderes

tipo hechizo del diablillo, la resistencia a la magia, el veneno y la invulnerabilidad a las armas que no sean mágicas o de plata le convierten en un enemigo formidable para un grupo de personajes de primer nivel. Matarle u obligarle a huir no debería ser tarea fácil y si se dirige correctamente, el diablillo debería ser tan exasperante como letal.

Conforme averiguan las causas de la muerte de Elzid, se les presentará la oportunidad de arrancar a Erilyn Windfellow de las garras de Zotzpox y de paso, de recuperar parte del tesoro almacenado por el difunto, ahora sellado en la bóveda del subterráneo. Resolver el misterio, salvar a la doncella, trincar el tesoro, ¿qué más puede pedir un grupo de bajo nivel?

El encuentro con el sabio

Bajo el débil sol de las primeras horas del día, os acercáis a la residencia del sabio Loren Kenither, que os ha llamado a su casa al amanecer para ofreceros una misión.

«Amigos míos», dice haciéndoos señas de que paséis y os pongáis cómodos, «como sabio me siento responsable de resolver los enigmas de este mundo. Ahora hay uno que me intriga más que ningún otro. Quizás hayáis oído los rumores que corren por toda la comunidad acerca de la muerte del malvado mago

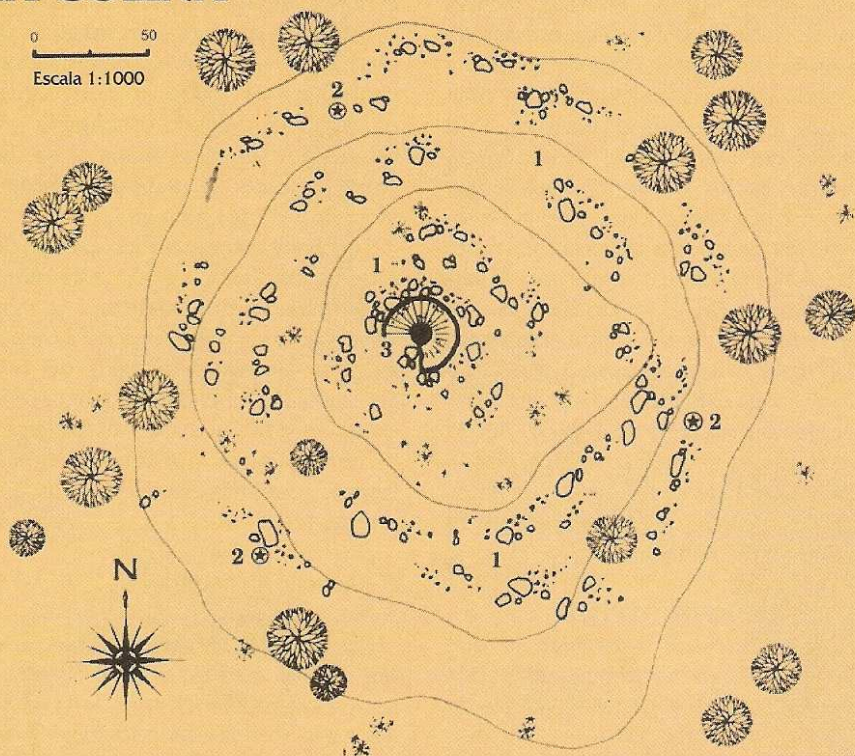
Elzid Natholín. Hace algunos días, la torre de Elzid explotó, con una detonación que hizo temblar toda la comarca. La torre (es decir, lo que queda de ella) está a un día de viaje en dirección norte. Quiero que investiguéis las ruinas en mi nombre y que averigüéis las causas de la explosión.

«Elzid era apuesto y carismático, y en tiempos utilizó su habilidad alquímica para seducir a jóvenes ricas con pociones de amor. También preparó y vendió pociones que causaron locura, enfermedades y muerte. Deberíamos dar gracias por su muerte, y en principio, poco importa si fue su alquimia o sus conjuraciones quienes le destruyeron pero, ¿fue víctima Elzid de su propia magia y conocimientos, o fue otro quien le envió a la tumba? Esta es la pregunta que debe responderse.»

«La curiosidad», dice secamente, «es la base del conocimiento. Yo ya estoy viejo para explorar, por lo que requiero de vosotros que resolváis este misterio para

LA COLINA

0 50
Escala 1:1000



mí. Los acontecimientos de esta naturaleza tienden a asustar a la gente. Empiezan a hablar de malos augurios y señales. Algunos están convencidos de que Elzid ha soltado a un terrible demonio en la comarca, rumores que parecen respaldados por un hecho ominoso: algunos individuos se han aventurado en las ruinas y ninguno ha vuelto.»

«Entre los que faltan se encuentra una joven llamada Erilyn Windfellow. Se cree que Elzid le llevó flores la noche antes de morir. El mago ha seducido a la hija solitaria de más de un rico comerciante por dinero, pero la familia Windfellow es pobre y tenía poco que ofrecerle. El asunto es muy intrigante.»

«Si me resolvéis el enigma de la muerte de Elzid, haré que se os pague justamente. Si los dioses quieren recompensaros aún más, puede que incluso encontréis tesoro entre las ruinas.»

Loren puede ser un sabio, pero la información que proporciona es bastante vacía y poco fiable. La mayoría de sus opiniones se basan tan sólo en teorías, pero intenta dejar claro desde el principio sus puntos de vista. Cree, como la mayoría de la gente, que Elzid era egoísta y engañoso. En realidad, el alineamiento legal malvado de éste había cambiado gracias a los meses de aislamiento y a los cuidados tiernos y amorosos de una joven. Loren ni siquiera ha considerado que haya un demonio familiar de por medio.

Loren Kenither, sabio humano: AL NL; CA 10; MV 9; M4; pg 9; GACO 19; # AT 1; Dñ por hechizo o tipo de arma; Fue 10, Des 12, Con 12, Int 17, Sab 14, Car 13, ML 10. Loren lleva un atuendo marrón sin adornos y un cinturón con bolsitas que contienen los componentes de sus hechizos, así como 22 mo. En su casa tiene escondido un saco con 250 mo y ofrecerá 150 como recompensa por las claves del trágico final de Elzid. Por lo general, tiene memorizados los siguientes hechizos: Detectar Magia, Leer Magia, Sirviente Invisible, PES y Conocer Alineamiento. Su libro de hechizos (cuidadosamente oculto) contiene además los siguientes: Cambiar el Yo, Comprender Lenguajes, Identificar, Escudo, Detectar Invisibilidad, Localizar Objeto, Boca Mágica y Cerradura de Hechicero. Los personajes que requieran los servicios de Loren como mago deberán pagar 10 mo por nivel de hechizo (tarifa estándar de sabios).

Los acontecimientos de esta naturaleza tienden a asustar a la gente. Empiezan a hablar de malos augurios y señales. Algunos están convencidos de que Elzid ha soltado a un terrible demonio en la comarca, rumores que parecen respaldados por un hecho ominoso: algunos individuos se han aventurado en las ruinas y ninguno ha vuelto.»

LAS RUINAS DE LA TORRE

Las ruinas de la torre de Elzid están a unos 20 Km al norte de Secomber, en una colina rodeada por tupido matorral y sotos de olmos, achicorias y enebros. La

colina tiene una vista despejada que abarca hasta el Gran Bosque, que se halla más al norte. Los viajeros que vayan hasta la colina tendrán pocos encuentros aleatorios, si es que tienen alguno. Hay gran variedad de pájaros, roedores y herbívoros que cazar, pero muy pocas criaturas hostiles (quizá baste con una pequeña banda de orcos que buscan la torre, un ogro dormido y una o dos serpientes venenosas).

Cuando se avisten por vez primera las ruinas de la torre, el DM deberá leer o describir a los jugadores lo siguiente:

Os acercáis a una loma cubierta de hierba y flores del campo, rodeada por senderos y sotos de árboles. Por todas partes hay restos de piedra de la torre. Los anillos concéntricos de escombros dan una idea clara de la magnitud de la explosión que destruyó la estructura. Gruesos aglomerados de roca requemada marcan el área donde se había alzado la torre en lo alto de la loma.

Cuando los personajes llegan, Zotzpo les observa de cerca, polimorfizado en cuervo, desde una rama de un árbol próximo, incómodamente mezclado con otros pájaros.

Zotzpo, diablillo familiar: INT normal; AL ML; CA 2; MV 6 volando; DG 2+2; pg 15; GACO 19; #AT 1; Dñ 1-4; AE aguijón venenoso (salvación contra venenos o muerte instantánea); DE habilidades tipo hechizo; inmune al frío, fuego y electricidad; resiste todos los demás hechizos ofensivos como si tuviera 7 DG; sólo es dañado por armas mágicas y de plata; regenera 1 pg por round; RM 25 por ciento; TM P (60 cm de altura); ML 10; PE 650.

Zotzpo puede polimorfizarse a sí mismo a voluntad en forma de cuervo y de araña grande, aunque sólo puede causar daño en la segunda de dichas formas. Zotzpo también puede detectar el bien, detectar magia y hacerse invisible a voluntad. Una vez al día puede lanzar un hechizo de Sugestión. También dispone del viejo anillo de almacenaje de hechizos que fuera de Elzid, y que éste le regaló un día como símbolo de lealtad. El anillo tiene almacenados los siguientes hechizos: Oscuridad Radio 5m, Olvidar, Hipnotismo, Fuerza Fantasmal Mejorada y Levitar, lanzados todos ellos a séptimo nivel de mago.

Zotzpo no puede dañar físicamente a nadie que se encuentre bajo los efectos

lo dentro del radio de acción) de un hechizo de Protección contra el Mal (ver la explicación correspondiente en el Manual del Jugador, p. 137).

El diablillo utilizará su habilidad para detectar magia a fin de determinar si el grupo dispone de armas mágicas. Si puede acercarse en secreto a un aventurero que lleve un arma mágica, utilizará su poder de sugestión para hacer que la tire. Este poder puede utilizarlo y seguir siendo invisible. Acto seguido recuperará el arma y la esconderá lo mejor posible, para que sea difícil encontrarla.

La misión de Zotpox es impedir que los intrusos entren en el complejo subterráneo de la torre, pero en presencia de intrusos múltiples se comportará con precaución, intentado matar tan sólo a los adversarios más peligrosos. Su única arma es su aguijón envenenado, y no quiere arriesgarse a fallar el blanco o a ser herido, por lo que esperará al momento más ventajoso para atacar, evitando confrontaciones directas mientras crea que los tesoros del subterráneo están seguros.

Si los personajes entran en los subterráneos, permanecerá tan cerca de ellos como le sea posible, volviéndose invisible o adoptando la forma de araña grande, que le permite avanzar en silencio por los oscuros techos, manteniéndose fuera de la vista y del alcance de posibles ataques. Si el grupo se divide, lo tendrá más fácil para ir eliminando uno a uno a los aventureros.

Si su presencia se descubre, no dudará en usar su anillo mágico. El diablillo posee infravisión y puede atacar libremente al grupo incluso después de lanzar el hechizo de Oscuridad Radio 5 m. También puede utilizar el de Olvidar contra sacerdotes o hechiceros enemigos. Aún dispone de más recursos, pero éstos los reserva para encuentros especiales en el subterráneo. La clave para interpretar bien a Zotpox es hacer que sea lo más evasivo y astuto posible.

LA COLINA

Anillos de piedras rotas cubren la superficie de la colina. Esta en sí es bastante lisa y carente de rasgos especiales, salvo alguna que otra mata de dientes de león y otras flores del campo. Los escombros de la torre no proporcionan indicación alguna acerca del tamaño y la apariencia originales de su estructura. Los personajes que rastreen cuidadosamente los escombros tienen una

probabilidad del 20 por ciento de encontrar algo interesante (tirar cada turno). El DM puede consultar la Tabla de Descubrimientos Aleatorios (más adelante) para ver qué se ha encontrado.

1. Cadáver humano

Boca abajo en la hierba yace el cadáver de un humano, rodeado de escombros. Está vestido, pero no parece llevar armas ni equipo de ninguna clase.

En la colina hay tres cadáveres de humanos (cuyas situaciones se muestran en el mapa), dos varones y una mujer, que vinieron de Secomber a explorar las ruinas y murieron a manos de Zotpox. Los tres tienen una marca de aguijón en el cuello y murieron envenenados, confiscando el diablillo cualquier cosa de valor que llevarán encima. Eirlyn Windfellow no está entre los muertos, aunque el cadáver femenino puede hacérselo creer a los personajes.

2. Estatuas de gárgolas

Entre los escombros hay una estatua que representa a una gárgola, evidentemente un macabro resto de lo que antaño fue la torre.

Estas estatuas antaño ocupaban las almenas superiores de la torre de Elzid y ahora yacen, hechas pedazos, entre los escombros. Bajo la que se encuentra más al sur se ha establecido una familia de ciempiés gigantes que atacarán si la estatua es movida.

Ciempiés gigantes (1d6+2): INT no; AL N; CA 9; MV 15; DG 1/4; pg 2 c/u; GACO 20; #AT 1; Dñ no; AE veneno paralizante (+4 a las tiradas de protección); TM P; ML 6; PE 35 c/u.

Zotpox intentará clavar el aguijón a cualquiera que haya sido paralizado por el veneno de los ciempiés.

3. Escaleras que bajan

Una escalera en espiral de 3 m de ancho salpicada de pedruscos y escombros desciende hacia el interior de la tierra.

La escalera se interna unos 18 m bajo tierra, por lo que harán falta infravisión o iluminación artificial una vez se hayan rebasado los cinco primeros metros.

EL SUBTERRANEO

Ninguna de las cámaras o pasillos del subterráneo de la torre están iluminados. La altura de los techos es de unos 4,5 m en las habitaciones y unos 3 en los pasillos. Las puertas son de madera, con la excepción de las puertas del área 13 y de las puertas secretas, que son de piedra. No hay monstruos errantes.

4. Sala de los mosaicos

Os encontráis al inicio de un pasillo de piedra lisa de paredes decoradas con mosaicos de runas y diseños peculiares, que a unos 12 m se abre a una zona no iluminada. Del techo han caído guijarros y polvo, sacudidos por la explosión de la torre.

Los mosaicos pintados ayudan a ocultar un bloque de piedra de 3 x 3 x 3 m, situado en la pared este. La sección de suelo delante del bloque es la placa de presión que activa esta trampa. Un ladrón que examine las paredes y el suelo en busca de trampas conseguirá divisar las finas juntas del bloque y de la placa de presión, si consigue pasar una tirada de encontrar trampas. La trampa puede desarmarse, pero debido al ajuste del mecanismo hay un 30 por ciento de penalización a la tirada.

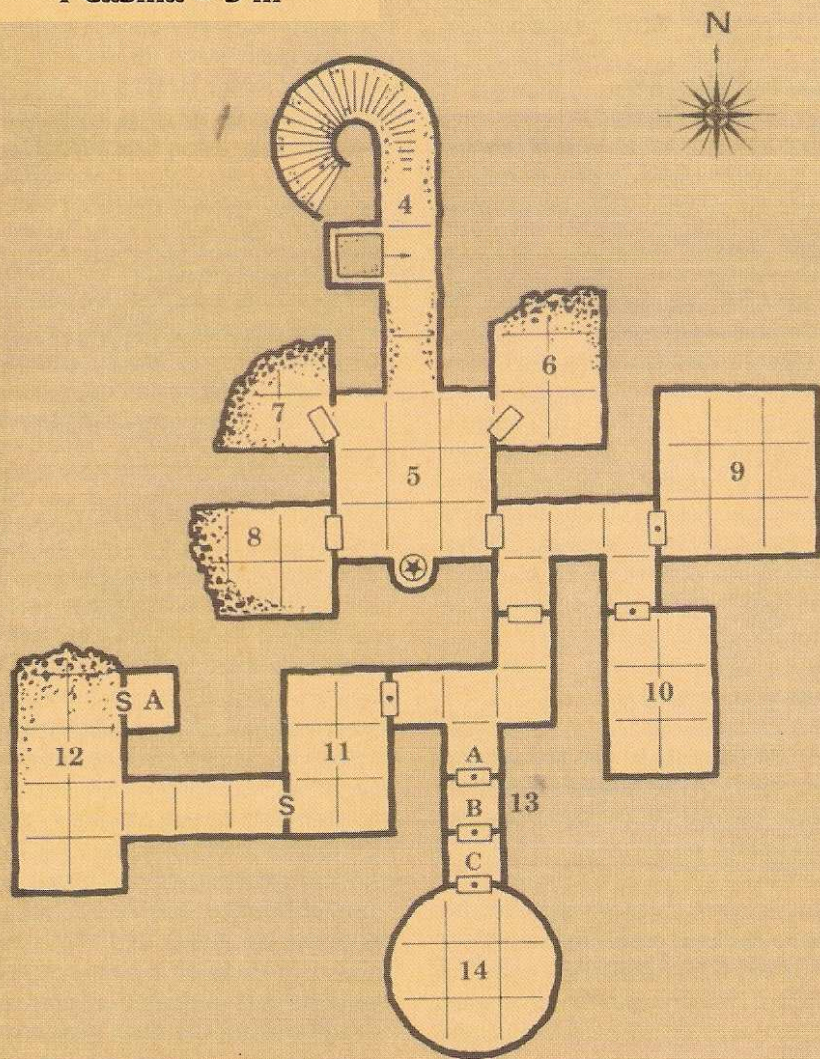
Los personajes que dispongan de la pericia de no armas en Saltar pueden saltar al otro lado de la placa de presión, que mide 3 m de ancho, mientras que los ladrones que consigan una tirada de escalar paredes con una penalización de -40 por ciento pueden evitarla por completo.

Todo peso superior a unos 75 Kg sobre la placa de presión activa la trampa. El bloque de piedra se mueve hacia afuera con un chirrido y cierra por completo el corredor en unos diez segundos, por lo que se dispone de tiempo de sobras para salir de enmedio. Un hechizo de Retener Portal evitará que el bloque se cierre durante el tiempo de duración del hechizo, si se lanza antes de que el paso quede cerrado por completo. Una vez el bloque se ha movido, el mecanismo que lo empuja permanece activo durante doce horas, en las cuales es imposible hacerle retroceder, excepto mediante un hechizo de Llamada a la Puerta, que hará volver al bloque a su sitio de inmediato.

Si la trampa se activa, Zotpox puede atravesarla adoptando la forma de araña

EL SUBTERRANEO

1 casilla = 3 m



y pasando por los escasos centímetros que quedan libres entre el techo y la parte superior del bloque. Los personajes que puedan reducir su tamaño pueden hacer lo mismo. Los goblins de las áreas 5, 6 y 8 cruzaron la placa de presión de uno en uno, y no eran lo suficientemente pesados individualmente como para activar la trampa.

5. Antecámara

El suelo de esta cámara está cubierto de una gruesa capa de polvo. En el centro de la misma pueden verse los cadáveres de dos goblins, con sus toscas lanzas aún aferradas en las manos. En el otro extremo de la cámara hay una estatua de una criatura bípeda con cuernos, en un estrecha hornacina.

La estatua os señala con un dedo cruel y su rostro de piedra muestra una sonrisa

amenazadora. La cámara tiene cuatro puertas, dos de las cuales cuelgan de sus goznes, abiertas a la fuerza.

Si el grupo llega hasta aquí y Zotpox aún está con vida, éste puede utilizar su anillo para lanzar un hechizo de Fuerza Fantasmal mejorada. Una risa maléfica, equivalente en volumen a ocho hombres adultos aullando y de potencia suficiente para hacer que caigan polvo y guijarros del techo, empieza a llenar la habitación. Entonces aparece un hamatula baatezu (de apariencia similar a la estatua) en un fulgor repentino. El diablillo intentará aprovechar la distracción para agujonear a algún miembro del grupo. El baatezu ilusorio infringe daño también ilusorio (dos ataques con las garras, de 2d4 pg cada uno). Tiene GACO 13 y parecer que sólo le afecten las armas mágicas (aunque no se le puede matar, considé-

rese que tiene CA 1 a efectos de los ataques).

Cualquiera que resulte «muerto» por el baatezu queda inconsciente y deberá tirar por shock del sistema. Obviamente los personajes inconscientes no pueden defenderse del agujón de Zotpox. Si estos aventureros no resultan muertos por el veneno del diablillo o por un fallo en la tirada de shock del sistema, vuelven en sí al cabo de tres turnos. Para más detalles acerca de las ilusiones, el DM debería consultar las pp. 82-84 del *Manual del Jugador*. (Para los DM que no dispongan del apéndice al Compendio de Monstruos que se ocupa de los *Planos Exteriores*, el hamatula baatezu es virtualmente idéntico al demonio con púas del la primera versión de *AD&D*).

Los dos goblins muertos del centro de la sala (y sus compañeros del área 6) decidieron investigar las ruinas después de oír la tremenda explosión de la torre de Elzid allá en su distante guarida. Fueron víctimas del agujón venenoso de Zotpox y perecieron rápidamente. Sus lanzas no son mágicas y el diablillo les ha despojado ya de sus escasos tesoros.

La estatua mide 2,10 m de altura y si se examina minuciosamente el cuello de la misma, puede verse una fina rendija que se extiende a su alrededor (los ladrones pueden sumar su porcentaje en hallar trampas a su probabilidad base).

La cabeza de la estatua puede desatornillarse del cuello, revelando un compartimento hueco en el propio cuello, en el que hay una llave grande de metal y un tubo para guardar pergaminos de madera. La llave es una de las tres que se precisan para acceder a la cámara del tesoro de Elzid (ver área 13 para más detalles). El tubo de madera contiene un pergamino de mago con los hechizos Protección contra el Mal y Escalada de Araña (ambos lanzados a cuarto nivel).

Recuérdese que Zotpox no puede causar daño físico alguno a una criatura protegida por el primero de los hechizos.

6. Tesoro enterrado

El extremo más lejano a la puerta de esta habitación (no iluminada) parece haberse colapsado, dejando poco más que un montón de escombros. Sin embargo, los cadáveres de dos goblins yacen tendidos sobre los escombros, con sus propias lanzas clavadas en la espalda.

Estos dos goblins fueron víctimas de Zotzpox mientras registraban los escombros. Zotzpox les hincó el aguijón y luego clavó en sus cuerpos sin vida sus propias lanzas. Sin embargo, no se detuvo a mirar lo que los goblins habían casi desenterrado. Cualquiera que investigue en los escombros encontrará una daga +1, +2 contra criaturas pequeñas, con una amatista de 100 mo engastada en el pomo. Si se saca la amatista del pomo, la daga pierde permanentemente sus poderes mágicos. A discreción del DM, los personajes que registren los escombros pueden encontrar algún otro objeto de interés (utilícese la Tabla de Descubrimientos Aleatorios).

7. Cámara colapsada

La mayoría de esta habitación se ha venido abajo. Tierra suelta se filtra a través del techo y no queda nada más que montones de rocas y escombros.

Los personajes que registren los escombros tienen un 25 por ciento de probabilidad por turno de descubrir algo de interés. El DM debería usar la Tabla de Descubrimientos Aleatorios para determinar qué se encuentra. Aquí no pueden aparecer más de tres objetos de interés.

8. Ratas y huesos.

Quien abra esta puerta más de unos quince cm activará una trampa. Zotzpox ha colgado una red llena de cascos no mágicos y trozos de armaduras metálicas encima de la puerta, para que caigan sobre el primero que entre (infligiéndole 2d4 pg). La trampa puede ser desarmada normalmente por un ladrón.

En el suelo de esta cámara yace el cadáver de un goblin. Varias ratas roen su cuerpo mientras que otras hurgan frenéticamente en los rincones cubiertos de escombros en busca de algo que comer. El suelo está sembrado de viejos huesos de rata y de ratas parcialmente devoradas.

Este desafortunado goblin fue muerto por Zotzpox; si los personajes examinan el cadáver verán que tiene una marca de aguijón en el brazo izquierdo. El goblin aún aferra en su mano izquierda una daga. Las ratas medio comidas son los restos de la última cena de Zotzpox y las vivas son inofensivas.

Enterrado bajo los escombros hay un saco desvencijado que contiene la colección privada de «souvenirs» de Zotzpox: 19 mo, 25 mp, 32 mc, una cajita con pedernal y yesca, tres brazaletes de plata (de 10 mo c/u), un broche de oro con piedras semipreciosas (125 mo), una copa de oro (25 mo), una honda, cuatro bolas de honda, una espada corta con su vaina, tres dagas y un casco algo abollado. En el casco hay cinco piezas de joyería barata (3 mo c/u), dos anillos de oro (5 mo c/u), tres trozos de cuarzo (10 mo c/u), un palito de ébano (8 mo) con el hechizo Aura Mágica de Nystul lanzado sobre él y las llaves de las áreas 9 y 10.

9. Sala de invocaciones.

La puerta de esta cámara está cerrada con llave. Un ladrón tiene la probabilidad

TABLA DE DESCUBRIMIENTOS ALEATORIOS

(Tira 1d20; cada objeto puede encontrarse sólo una vez)

1. Un pedazo de papel en el que hay escrito: «Elzid, te odio». Las dos «E» del texto están escritas al revés.
2. Una jarra intacta de pétalos de rosa (componente para el hechizo Sueño).
3. Un tubo de metal con tapón, que contiene un pergamino con el hechizo de mago Encontrar Familiar.
4. Una lechuza disecada y bastante chamuscada, dentro de la cual hay escondida una gema que vale 10-100 mo.
5. Las tapas de un libro, con runas grabadas en las que se lee *Libro de hechizos defensivo de Elzid*, cuyas páginas están reducidas a cenizas.
6. Un trozo de papel chamuscado en el que hay escrito el siguiente poema:

¿Te quiero? Sí, te quiero.

Abandoné el mal por ti.

Volví mi corazón del negro a la verdad.

Mi corazón, te lo entregué a ti.

7. Una daga ornamental con tres ágatas engastadas en el pomo (10 mo c/u). La daga tiene una probabilidad del 10 por ciento de romperse cada vez que se acierte con ella.

8. Una estatuilla de ébano de un baatezu, de unos 12 cm de altura (15 mo).

9. Un tapiz chamuscado con bordados en oro (10 mo), que muestra a dos guerreros haciéndose pedazos mutuamente.

10. Una botella intacta de buen vino de Sembia (25 mo).

normal de abrir la puerta. La llave está escondida en el área 8.

Esta cámara cuadrada de 9 x 9 m parece no haber sufrido daño alguno en la explosión que destruyó la torre. Un círculo rodeado de runas mágicas ha sido pintado en su centro y cerca de él hay un atril sobre el que puede verse una hoja de pergamino amarillento y curvado por el paso del tiempo.

En la base del atril hay dos estatuillas de aspecto maléfico.

Las estatuillas no están encantadas. Cada una mide 60 cm y pesa unos 25 Kg. El atril está finamente tallado, pero no es de naturaleza mágica. El pergamino contiene información de interés pero sólo alguien que posea la pericia en no armas de Lenguajes Antiguos, o bien un

11. Un anillo de oro (4 mo) con las llaves de todas las cámaras de la torre de Elzid (pero ninguna del subterráneo).

12. Un manto de fina tela pero algo deslucido, con un mazo de cartas no mágicas en un bolsillo.

13. Un caldero de cobre abollado y ennegrecido (8 mo).

14. Un comedero para animales de latón con el nombre «Zotzpox» pintado con grandes letras negras.

15. Un retrato enmarcado, pero bastante quemado, de un hombre siniestramente apuesto (Elzid Natholin) vistiendo un manto negro.

16. Una calavera de orco.

17. Un libro chamuscado con el título *Cómo ser un buen tirano*, con una carta dirigida al mago Eli Luzfador, utilizada como punto de lectura. La carta dice lo siguiente:

«No puedo creer que los duques infernales me recompensaran tan injustamente, en especial después de todos mis actos malvados. Les pido una legión de baatezu y en su lugar recibo un ... [aquí está quemado y no se lee] ... ¿Serías tan amable de devolverme el libro que te presté el invierno pasado? Hay en él algunos hechizos particularmente desagradables que, como tú bien sabes, podrían ser útiles.»

El resto de la carta está quemado.

18. Una pieza de ajedrez de jade elegantemente esculpida en la forma de una reina (5 mo).

19. Una bola de cristal astillada e inútil.

20. Una poción de Resistir el Fuego intacta, de la que queda una dosis.

EL DESTINO DE UN MAGO

hechizo de Comprender Lenguajes permiten leerlo. Dice así:

*Con lengua de llamas te envío
a tu viaje hacia el fuego;
a los planos infernales y te digo
¡Vete!
si no quieres despertar mi ira.*

Elzid había planeado librarse de Zotzpox haciéndole volver a la fuerza a los Nueve Infernos. Sólo pronunciando en voz alta las palabras arriba indicadas puede activarse el poder del hechizo y ello sólo sucederá si el diablillo ha sido llevado al interior del círculo mágico (una hazaña de consideración).

Los personajes pueden mantener a Zotzpox en el círculo mágico recitando en voz alta las palabras. Cuando el verso se complete, el diablillo deberá tirar por resistencia mágica para evitar ser devuelto a su plano de origen. Aún si la criatura resiste a la magia, sufre 2d6 pg de daño a causa de la agonía de la experiencia. Si sobrevive no puede ser ya confinado en el círculo o expulsado mediante el pergamino, que es de un solo uso y se convierte en polvo después.

Los personajes también pueden utilizar el círculo mágico para hechizos del tipo Protección contra el Mal. El círculo tiene 2,10 m de diámetro y en él caben hasta cuatro personas.

10. Viejos huesos de espantajo.

La puerta de esta habitación está cerrada con llave, pero la llave puede encontrarse en el área 8. La cerradura es de baja calidad y cualquier intento de un ladrón por forzarla recibe una bonificación de un 10 por ciento.

Una alfombra manchada de suciedad cubre el suelo de esta cámara no iluminada de 6 x 9 m. Al otro lado hay un escritorio astillado, tras el cual se halla sentada una bella mujer vestida de blanco, con una expresión pálida y carente de emoción al mirarlos sin parpadear. Junto a ella hay dos enormes esqueletos, de 2,10 m de altura cada uno, blandiendo tremendas hachas de batalla.

La mujer es Erilyn Windfellow. Vino a las ruinas hace algunos días, esperando encontrar a Elzid con vida, pero halló en su lugar a Zotzpox. El diablillo la reconoció y pensó que sería un buen regalo

para sus amos de los Nueve Infernos. Utilizando un hechizo de Hipnotismo del anillo de Elzid, la puso en estado de trance, que persistirá hasta que alguien la toque. Los esqueletos son los restos de dos espantajos animados por Elzid como sirvientes. Zotzpox puede darles órdenes y les ha dicho que guarden a Erilyn de todo intruso.

Erilyn Windfellow: AL BL; CA 10; MV 12; humana nivel 0; pg 4; GACO 20; # AT 1; Dñ por tipo de arma (desarmada); ML 6; PE 420 (sólo si se la rescata).

Erilyn es una mujer de pelo negro, que tiene poco más de veinte años de edad. Si se la rescata, confiesa tristemente su romance con el mago Elzid. Sólo puede explicar de él cosas buenas y afirma que iba a abandonar el mal para compartir su vida con ella. Lleva un brazalete de oro chapado con trocitos de esmeraldas (1000 mo) que le regalara Elzid. También había prometido preparar para ella un frasco del más fino perfume, pero obviamente no tuvo ocasión de hacerlo. La familia de Erilyn pagará 75 mo (todos sus ahorros) por el retorno de su hija sana y salva.

Esqueletos de Espantajo (2): INT no; AL N; CA 6; MV 12; DG 3; pg 18 c/u; GACO 11; #AT 1; Dñ 1-10 (hacha de batalla grande); DE las armas de filo y penetrantes sólo causan la mitad de daño; Inmunes a los ataques basados en el frío; RM inmunes a los hechizos de Retener, Hechizar, Asustar y Dormir; TM G (2,10 m de altura); ML especial; PE 650. A pesar de su tamaño, pueden ser ahuyentados como esqueletos normales.

Uno de los esqueletos tiene una llave grande de madera en su caja torácica. Se trata de una de las tres llaves necesarias para entrar en la cámara del tesoro de Elzid (ver área 13). El escritorio contiene un trozo de papel con la palabra «kizzimic» escrita (es la clave para desactivar la trampa de fuego del área 12).

11. Biblioteca del subterráneo.

La puerta de esta cámara está cerrada con llave y dispone de una boca mágica que se activa cuando alguien la toca.

El mensaje es: «¡Marchaos, u os maldeciré en nombre de Zotzpox!» La boca sólo puede activarse una vez y la cerradura se puede forzar normalmente.

Esta cámara no iluminada de 6 x 9 m ha sido destruida por el fuego. Hay

restos calcinados de mesas y estantes por todas partes, así como montones de cenizas que antes debieron ser libros. Crudamente grabada en una pared hay una frase que dice: «Elzid era un hombre malo» con las «E» escritas al revés.

Elzid poseía varias bibliotecas y ésta era una de ellas. Cuando abandonó sus costumbres malvadas, prendió fuego a esta biblioteca y destruyó la mayoría de los volúmenes maléficos que contenía. Algunos sólo quedaron chamuscados, pero ninguno de los que sobrevivieron al fuego es mágico.

El grabado lo hizo Zotzpox en airada respuesta al comportamiento de su amo (Zotzpox nunca aprendió a escribir correctamente). Cerca de los grabados hay una puerta secreta que lleva al área 12.

12. Cámara de las telarañas.

Un extremo de esta polvorienta y no iluminada estancia se ha hundido a causa de la explosión de la torre de Elzid y el suelo está cubierto de montones de rocas y de escombros. La habitación está además llena de telarañas que ocultan el techo.

Cuatro grandes arañas ocupan esta cámara, aunque es difícil verlas cuando están ocultas en sus telarañas. Los personajes que carezcan de iluminación no verán las telarañas hasta que se tropiecen con una, en cuyo momento puede ser demasiado tarde.

Arañas grandes (4): INT no; AL N; CA 8; MV 6, 15 en la telaraña; DG 1+1; pg 8, 6, 6, 5; GACO 19; #AT 1; Dñ 1; AE veneno (tipo A, tiradas de salvación con un +2); TM P; ML 7; PE 175.

Estas arañas han vivido desde siempre en este subterráneo. Elzid le pidió una vez a Zotzpox que se deshiciera de ellas, pero el otro no le hizo caso.

Las telarañas no arden muy bien aunque el fuego las chamuscará. En las hebras cerca del techo hay varias ratas muertas y una poción de Curar (tres dosis). Todo intento de quemar las telarañas hará que el frasco caiga al suelo y se rompa.

Hay una puerta secreta en la pared este, pero no puede abrirse hasta que los escombros a su alrededor se retiren (tres asaltos). Más allá de la puerta hay una alacena de 3 x 3 m (marcada en el mapa como A) en la que se encuentra un arcón

de madera cerrado. Tocar lo dispara una trampa de fuego que inflige 1d4+7 pg de daño a cualquiera que esté a menos de 1,5 m (salvación contra hechizos para mitad del daño). Un hechizo de Llamar a la puerta activará la trampa a distancia, permitiendo a los personajes permanecer fuera del radio de acción de la misma. Los ladrones tienen la mitad de su probabilidad normal de detectar y desarmar la trampa (un fallo hace que se active). También puede evitarse mediante la palabra clave «kizzimic», que se encuentra en un trozo de papel en el área 10.

El arcón de madera contiene una punta de lanza de plata envuelta en terciopelo, una espada ancha +1 sin vaina, un pergamino con los hechizos de mago Retener Portal y Asustar, una llave grande de bronce y una varita de Electricidad (con seis cargas). La llave es una de las tres que se precisan para entrar en la cámara del tesoro de Elzid (ver área 13 para más detalles). La varita causa 2d4+2 pg de daño eléctrico por contacto (se requiere tirada de ataque). La palabra de mando «chisporroteo» está grabada en la propia varita (recuérdese que Zotzpo es inmune a los ataques eléctricos de todo tipo).

13. Tres puertas de piedra.

Cada una de estas tres puertas de piedra (13A-13C) es de diferente forma. Los encantamientos realizados sobre ellas las protegen del daño físico y de los hechizos de Llamar a la Puerta. Los ladrones no pueden forzar sus cerraduras y la única forma de abrirlas es mediante las llaves adecuadas (ver más abajo).

Zotzpo usará todos los medios a su alcance para evitar que los personajes lleguen a la cámara del tesoro (área 14). Sabe dónde está una de las tres llaves (la de madera del área 10) y puede intentar ocultarla. También puede volverse invisible e intentar robar una de las llaves que el grupo haya encontrado o utilizar el hechizo de levitación de su anillo, para levantarlas más allá del alcance del grupo.

13A. Puerta trapezoidal.

Esta puerta de piedra tiene forma trapezoidal, haciéndose más ancha conforme se acerca al suelo. En su superficie hay un fresco de una gárgola con cuernos y la boca abierta, con el hueco de la cerradura en lo que sería la boca.

Si se introduce la llave grande de hierro (del área 5) en el hueco, tanto la llave como la puerta se desvanecen y se puede acceder a la segunda puerta. La puerta y la llave no reaparecerán hasta que se pronuncie la palabra clave «merlock». Desde el interior, la puerta puede abrirse simplemente tocando su superficie, como si no hubiera llave. Las tres puertas de la bóveda se comportan igual.

Si se inserta la llave grande de bronce (área 12) en esta puerta, de la boca surge una nube de 3 x 3 x 3 m de gas paralizante (la parálisis dura 1-8 turnos, salvación contra veneno para evitar sus efectos). Si se inserta la llave grande de madera, el fresco escupe una nube de 3 x 3 x 3 m de vapores corrosivos que oxidan al instante todos los objetos metálicos no mágicos que se encuentren dentro de su radio de acción (las armas y armaduras mágicas no son afectadas).

13B. Puerta circular.

La superficie de esta puerta de piedra circular es lisa y no tiene marca alguna a excepción del hueco de la cerradura en su centro.

Cuando se introduce la llave grande de madera, puerta y llave desaparecen, permitiendo el acceso a la tercera puerta. Ambas no reaparecen hasta que se pronuncia la palabra de mando «tarlock». Como la primera puerta, ésta puede abrirse desde el interior simplemente tocándola.

Quien intente insertar aquí la llave grande de bronce recibirá quemaduras por valor de 1-6 pg.

13 C. Puerta romboidal.

Esta puerta de piedra tiene forma de diamante y lleva la inscripción «Que quien quiera entrar diga su nombre». Bajo la inscripción está el agujero de la cerradura.

Si se inserta la llave grande de bronce, nada sucede de inmediato, pero si además se dice en voz alta «Elzid» mientras se toca la llave, llave y puerta desaparecen, permitiendo la entrada a la bóveda del tesoro. Puerta y llave no reaparecen hasta que se pronuncie la palabra de mando «gorlock». Como las otras puertas, ésta se abre fácilmente desde el interior.



14. La cámara del tesoro de Elzid.

Más allá del último portal hay una cámara circular de 9 m de diámetro. En su centro flotan cinco esferas de metal idénticas, cada una de 60 cm de diámetro. Las esferas flotan a 1,20 m del suelo y tienen rendijas a la altura del ecuador. Pintadas en las paredes de la cámara hay tres figuras de guerrero: un humano con una lanza, un enano con un hacha y un elfo con una espada. Sobre cada figura hay runas pintadas.

Cada personaje tiene un 15 por ciento de probabilidad base de leer correctamente las runas (los ladrones pueden sumar su porcentaje de leer lenguajes). También pueden utilizarse un hechizo de Comprender Lenguajes o la pericia en no armas de Lenguajes Antiguos. Dicen respectivamente «merlock», «tarlock» y «gorlock» (y son las palabras de mando para hacer que reaparezcan las tres puertas 13A-13C). Las pinturas de los guerreros son inofensivas a menos que se abra una de las esferas flotantes, en cuyo caso las pinturas «saltan» mágicamente de las paredes para atacar.

Guerreros guardianes (3): INT no; AL N; CA varía; MV 9 (elfo, humano), 6 (enano); DG atacan como G2; pg ver más abajo; GACO 19; #AT 1; Dñ ver más abajo; DE las armas no mágicas infligen

EL DESTINO DE UN MAGO

sólo la mitad del daño; TM P o M; ML especial; PE 65 c/u.

El humano lleva armadura de cuero tachonado (CA 7), tiene 13 pg y hace 1-6 pg de daño con su lanza. El enano lleva cota de placas (CA 2), tiene 12 pg y hace 1-8 pg de daño con el hacha de batalla. El elfo lleva cota de mallas (CA 5), tiene 10 pg y hace 1-8 pg con su espada larga. Cuando se elimina a los guerreros, su equipo se desvanece.

Las cinco esferas flotan mediante hechizos permanentes de Levitación que persisten tan sólo mientras las mismas no salgan de la cámara. Los hemisferios superiores de las esferas están unidos a los inferiores mediante bisagras y pueden abrirse fácilmente.

La esfera número 1 contiene el diario personal de Elzid. Las primeras anotaciones del mismo relatan sus numerosos experimentos alquímicos y sus gestas maléficas. Sin embargo, hacia el final del diario, el enfoque cambia a su relación con Erilyn y cómo ésta ha metamorfoseado su manera de ser. Su última anotación dice:

«Pasaré esta tarde recogiendo flores para ella, sólo las que se le puedan equiparar en belleza aunque, claro está, ninguna flor puede llegar a serlo tanto. Pero debo guardar para mí estos pensamientos, puesto que noto cómo Zotzpox vuelve. ¡Qué cruel es Zotzpox! Nunca deberá enterarse de esto. Quizá debería devolverlo al lugar de donde vino.»

Elzid guardaba el libro en esta cámara para evitar que Zotzpox lo leyera. Si Erilyn lo ve, lo querrá conservar como recuerdo de Elzid.

La esfera número 2 contiene cinco pergaminos en tubos de marfil (25 mo c/u). Dos de ellos los obtuvo Elzid de un ilusionista a quien mató y tienen los hechizos Fuerza Fantasmal e Imagen en un Espejo (ambos a tercer nivel). El tercero proporciona Protección contra el Veneno (incluyendo el del aguijón de Zotzpox). El cuarto es el mapa de un tesoro que lleva a alguna parte en el Gran Pantano. El último sólo tiene escritas las palabras «thissus» y «thossum» (que son las palabras de mando de la cobra de hierro de la esfera número 5).

La esfera número 3 contiene 400 mo, pero una ilusión programada hace que parezcan monedas de cobre mientras permanezcan en esta habitación. Un hechizo de Detectar Magia informará de que las monedas han sido encantadas.

La esfera número 4 contiene cuatro pociones mágicas (disminución, agua dulce, ventriloquía y respirar agua), rotuladas «encoger», «dulce», «hablar» y «nadar» respectivamente. En cada botella hay 1-4 dosis.

La esfera número 5 contiene una cobra de hierro que se activa en el momento en que se abre la tapa. La palabra de mando para desactivarla es «tossum» y una vez desactivada puede reactivarse mediante la palabra «thissus». Las instrucciones del autómata no se pueden cambiar y ataca a cualquiera que no se parezca a Elzid.

Cobra de hierro: INT no; AL N; CA 0; MV 12; DG 1; pg 8; GACO 19; #AT 1; Dñ 1-3; AE veneno (tipo F, salva con -2); DE inmune a los hechizos que afecten a la mente y a las telarañas; las armas no mágicas infligen sólo la mitad de daño; 85 por ciento de probabilidad de ocultarse en las sombras; RM salva contra

hechizos como M12; TM P (90 cm de longitud); ML 12; PE 420.

Una cobra de hierro intacta y desactivada puede valer hasta 2.000 mo para un comprador interesado.

COMO CONCLUIR LA AVENTURA

Los DM que duden acerca de si deben dejar que los personajes se lleven todas las pertenencias de Elzid deben recordar que Zotzpox sólo tiene que vigilar el tesoro hasta que lleguen unos enviados de los Nueve Infernos a llevarse el botín. Si los personajes son lentos, pueden encontrarse la bóveda vacía o pueden llegar justo a tiempo de ver cómo una patrulla de mephits de fuego limpia el lugar.

Mephits de fuego (1d4+2): INT normal; AL ML; CA 5; MV 12, 24 volando (B); DG 3+1; pg 13 c/u; GACO 17; #AT 2; Dñ 1-3/1-3; AE arma de aliento tres veces al día; calentar el metal y proyectil mágico (dos proyectiles) una vez al día cada uno; DE portal para traer a otro mephit (25 por ciento de probabilidad de éxito); TM M; ML 8; PE 420 c/u. Tocar a un mephit de fuego causa 1 pg de daño por calor.

Los mephits son rudos y vulgares: les encanta torturar a oponentes más débiles y dejarán de lado sus órdenes para divertirse un poco. Sin embargo, si van mal dadas, huirán despavoridos. Se les ha ordenado volver a los Nueve Infernos con las esferas de Elzid, pero la curiosidad les hará examinarlas primero. Los tesoros que probablemente dejen atrás serán el diario de Elzid y con toda seguridad la cobra de hierro. Cuando estén satisfechos, cogerán las esferas y volverán a los Nueve Infernos en un abrir y cerrar de ojos. Recurrirán al portal para traer a otros congéneres si se enfrentan a una oposición muy dura.

Los personajes pueden considerar que la aventura es un éxito si consiguen rescatar a Erilyn Windfellow, derrotar a Zotzpox y deducir que el diablillo fue el responsable de la muerte del mago (incluso podrían determinar cómo sucedió). Loren Kenither quedará complacido al enterarse de lo ocurrido. Si los personajes están dispuestos a renunciar a su recompensa monetaria, Loren identificará gratis para ellos todos los objetos mágicos obtenidos en el subterráneo (después de todo, es un sabio de renombre).



LONGHORN KID

Por Ricard Ibáñez



Tras la Guerra de Secesión había en Texas hordas de ganado. Su precio había bajado a cuatro dólares por cabeza (y eso cuando se encontraba un comprador). Por un lado, esas reses que no valían nada invadían Texas y, por otro, el resto del país pedía carne a gritos, pagando la cabeza a treinta y cuarenta dólares. Pero no había ferrocarril para transportarla. Así, pues, se conducía a las reses a lo largo de las rutas que atravesaban cientos de millas de tierras salvajes, infestadas de indios y bandidos. En 1866, el primer rebaño de Texas cruzó el río Rojo. En 1867 se fundó la ciudad de Abilene al final del Kansas Pacific Railroad, y a partir de ese momento puede decirse que la ruta queda realmente abierta. A partir de esta fecha, grandes rebaños fueron llevados cada año hacia el norte. Acababan de nacer los cow-boys. (...) Casi todos provenían del sur, y eran salvajes, pendencieros y muy duros. Vivían de carne, sin más, no acostumbraban a cargar con tiendas, y las capas impermeables eran un lujo escaso. Soportaban ese tipo de vida sin rechistar, pues se habían criado en un medio idéntico, si no peor (maíz y bacon como único menú, un suelo de tierra en las casas y ni el más mínimo lujo... Se cubrían con grandes sombreros de alas anchas y copa baja, negros o marrones (más tarde adoptaron el sombrero Stetson blanco, de copa alta), vestían camisas de fantasía, botas de tacones altos y, a veces, una especie de guardapolvos.

E. C. Abbott y H.H. Smith: We Pointed Them North

Aventura no oficial para *Far West*. Está diseñada para ser jugada por un grupo de 2 a 4 Pj, de profesión Vaquero o similar.

INTRODUCCION

Texas, primavera de 1869. Los Pj reciben la noticia de que un ganadero del valle del Pecos está buscando cowboys para conducir una partida de longhorns (cornilargos) hacia el norte. Una buena ocasión para ganar unos dólares de forma honrada... (lo que, para algunos, puede ser una novedad).

1. TRABAJO

El rancho en cuestión se llama el «M+D» (si preguntan a los del lugar o a los vaqueros veteranos, les explicarán que las siglas no significan nada, pero que suenan bien), y aunque no es muy grande (apenas 50 acres, unos 2000 kilómetros cuadrados), está situado en una zona de buenos pastos y abundante agua. Es propiedad de un ex coronel del ejército sudista llamado Darius Potter, un individuo más bien bajo, con larga cabellera blanca y barba y bigotes abundantes. Los muchachos suelen llamarle, simplemente, *El Coronel*. Está asociado con un centroeuropeo llamado Oskar Dwarzz, un tipo taciturno al que no le gusta hablar de su pasado, y al que todos llaman, simplemente, *Socio*. Socio hace las funciones de capataz, mientras que el Coronel se reserva la parte administrativa del negocio.

Así pues será el primero quien recibirá a los PJ, explicándoles las condiciones del trabajo. Se trata de llevar un rebaño de unas mil quinientas cabezas de ganado hasta Abilene. Más o menos, el viaje durará unas tres semanas. El jornal depende de la valía de los PJ:

- * Saber montar a caballo y poco más: 1,50 dólares diarios
- * Si además saben conducir ganado: 2 dólares diarios
- * Si además saben echar el lazo: 2,50 dólares diarios

Socio valorará también a un buen tirador (75 por ciento o más), o a un buen explorador (50 por ciento o más en *Rastrear*). Si el/los PJ son excepcionalmente buenos, el jornal puede subir hasta tres dólares, no más. Hay una prima de veinte dólares por persona si se pierden en el trayecto menos de cien reses.

Se cobra al llegar a Abilene, una vez vendido el ganado. Está prohibido emborracharse durante la conducción. El que sea sorprendido borracho será despedido en el acto. También están prohibidas disputas y riñas entre los miembros de la conducción, siendo todo camorrista igualmente despedido. En caso de que durante una pelea alguien ataque con un arma (blanca o de fuego) a otro miembro del grupo, el jefe de la conducción está autorizado a matarlo en el acto como a un perro.

Si los PJ están de acuerdo con las condiciones, pueden alojarse en los barracones del rancho hasta que parta la conducción, cosa que se hará dentro de un par de días.

2. EN RUTA HACIA ABILENE

Así, pues, al amanecer del segundo día,

el grupo parte con el ganado rumbo a Abilene. Evidentemente, los PJ no van solos. Sus camaradas son:

* Henry Matteson, jefe de la conducción y hombre de confianza del Coronel y de Socio. Un vaquero de unos cuarenta años, seco y duro como el cuero de las botas tejanas que lleva. Los PJ harán bien no cabreándole (ver características).

* Bobby Clayton, un muchacho de unos diecinueve años, imberbe y atolondrado, lo que no le impide ser un experto vaquero. Es un tipo locuaz y divertido, e intentará ganarse la amistad de los PJ si éstos le dan pie a ello.

* Robert O'Malley, un viejo irlandés, cocinero y conductor del carro de los bultos, las herramientas y provisiones. Un viejo gruñón y cascarrabias, que suele soltar un juramento por cada diez palabras.

El resto son vaqueros eventuales, como los PJ. Incluyendo a éstos, en total la conducción está compuesta por doce personas.

La rutina del viaje es siempre la misma: levantarse apenas sale el sol, desayunar café negro, tortitas de maíz y algo de bacon o tasajo, saltar a lomos del caballo, dirigir el ganado devolviendo al rebaño las reses que puedan separarse del mismo, comer un bocado a media mañana (tasajo y pan duro, normalmente sobre el caballo), y al atardecer montar el campamento, cenar al calor de la lumbre un sustancioso guiso de carne salido de la olla de O'Malley, organizar turnos de vigilancia y acostarse... En resumen, la jornada normal de un vaquero. Cada trabajador, además de su caballo, dispone de cuatro más, para tener siempre una montura en condiciones aceptables. Aquellos que por profesión no estén acostumbrados a ir toda la jornada a lomos de un caballo deberían hacer al final de cada día una tirada de CON x 5. De no pasarla, tendrán un -1 a su Fuerza o Destreza (a decidir por el jugador), representando esto el cansancio que va minando sus cuerpos. Si llega a cero en alguna de las dos características caerá inmediatamente enfermo. Estos puntos se recuperarán solamente con unos días de descanso absoluto.

Diariamente, el DJ hará una tirada por el porcentaje en *Conducir Ganado* del jefe de la conducción (Henry Matteson, a no ser que sufra un accidente por el camino). A su porcentaje se sumará un 5 por ciento por cada miembro de la conducción que pueda trabajar, y se restará un 5 por ciento por cada centenar de vacas o fracción. Si se pasa la tirada no se perderá ninguna vaca, en caso contrario al término del día

se habrán perdido 2D20 reses. Se suele hacer recuento (más o menos a groso modo) hacia el atardecer, y si la pérdida ha sido importante, el jefe de la conducción puede decidir acampar un poco antes para enviar algunos hombres a recuperar vacas perdidas. Para recuperar un 1D10+2 de cabezas de ganado rezagadas deberán pasarse con éxito una tirada de *Rastrear* y otra de *Conducir Ganado*. Caso de sacar un crítico en la primera tirada se recuperará la totalidad del ganado perdido.

El DJ puede enviar a estas pequeñas misiones a uno o dos de los PJ acompañados de algún vaquero con experiencia (que puede ser perfectamente el joven Bobby: sería una buena excusa para que lo conocieran mejor).

Como ya hemos dicho, ésta es la rutina habitual de trabajo de todo cowboy. Eso no significa que no pueda romperse...

3. ¡INDIOS!

A los dos días de marcha, cualquiera que pase una tirada de *Ver* con un bonus del 25 por ciento descubrirá a tres guerreros indios a caballo que los observan a una distancia de algo más de doscientos cincuenta metros (es decir, fuera del alcance de las armas de fuego). No hará falta ninguna tirada para que vean que no están haciendo ningún esfuerzo por ocultarse, por lo que a poco que estén familiarizados con la cultura india se darán cuenta que están llamando la atención del grupo. Una tirada de *Descubrir* o de *Intuición* permitirá darse cuenta de que, escondidos en las cercanías, hay un buen número de indios más.

Se trata de los bravos de Keoma, un jefe de guerra comanche. La tribu pasa hambre, y el búfalo se está retrasando este año, así que Keoma ha ideado un plan: con treinta guerreros, se ha apostado por la ruta donde el hombre blanco suele pasar con sus rebaños. Cuando encuentre el momento propicio ordenará a sus hombres que ataquen *disparando sobre todo a las reses*, para luego retirarse a toda prisa. El hombre blanco deberá dejar las reses muertas tras él, y su pueblo comerá.

Si uno o varios de los PJ se acercan pacíficamente hacia donde están los indios, Keoma les dejará acercarse, explicándoles sus necesidades: se contentará con un par de docenas de vacas. Si por el contrario el grupo se lanza contra ellos, o hace la más mínima señal de violencia, estallará una ensalada de tiros...

Por cierto... entre los PJ no habrá ningún apache, ¿verdad? Las rencillas entre ambos pueblos vienen de muy antiguo...

4. EL CAMORRISTA

Unas noches después, uno de los vaqueros, que se ha traído consigo una botella de whisky sin hacer caso de las órdenes de Matteson, se le irá la mano en eso de los tragos, y empezará a meterse con uno de los PJ (porque sea de raza no blanca, porque sea un colono destripaterones, porque sea un señorito del Este, un jodido yanqui... el motivo no importa). Según como reaccione el PJ a las provocaciones, el asunto puede terminar a puñetazos o a tiros. Matteson despedirá al camorrista, pero si éste muere y el PJ no ha actuado en defensa propia... habrá más tiros.

5. LADRONES DE GANADO

A partir del octavo día de viaje, un PJ que pase una tirada de *Ver* descubrirá algunos jinetes que siguen desde lejos la marcha de la conducción. Se trata de un grupo de una quincena de bandidos, liderados por un mexicano llamado Chávez (por el que ofrecen 500 dólares vivo o muerto en Abilene), que suelen dedicarse al lucrativo negocio del robo de ganado. Chávez y los suyos atacarán a la conducción cuando encuentren el momento idóneo (que puede ser, a gusto del DJ, cuando haya que cruzar un río, atravesar un desfiladero o bien de noche, mientras los vaqueros duermen). Si tienen oportunidad, los bandidos eliminarán a la mayor parte de los vaqueros, para así coger todo el rebaño y llevarlo a México. En caso de que los vaqueros se parapeten, por lo menos intentarán irse con algunos centenares de reses. Los hombres de Chávez no son suicidas: si su jefe muere, o más de la mitad de ellos caen muertos o heridos, el resto huirá en el acto. Hay muchas posibilidades de que el ataque de los bandidos disperse a la manada. Serán necesarias 1D10 horas de intenso trabajo para volver a agruparla, y 3D10 reses se perderán (por lo que habrá que seguir el método habitual para recuperarlas)

6. ¡ESTAMPIDA!

Durante la noche del quinceavo día de marcha estalla una violenta tormenta, con espectacular aparato eléctrico. Las reses empezarán inmediatamente a dar señales de inquietud, y Matteson (si aún está vivo) ordenará en el acto a sus vaqueros que monten a caballo y se coloquen entre el rebaño para evitar que se desmande. El DJ deberá hacer una tirada de *Conducir Ganado* por cada uno de los cowboys, PJ o PNJ, que siga las órdenes de su jefe. Deben pasarse un mínimo de cinco tiradas. En caso contrario... el rebaño se

desmandará, entrando en estampida. Todos los que estén con el rebaño deberán hacer una tirada de *Cabalar*. Si la fallan, su caballo se encabritará y el jinete caerá al suelo, siendo pisoteado hasta la muerte por los *longhorns*. Respecto al resto de los PJ y PNJ, deberá especificarse exactamente su localización con respecto al rebaño, tras la cual el DJ lanzará 1D8 para ver qué dirección toma la estampida de cornilargos:

1. Norte.
2. Noreste.
3. Este.
4. Sureste.
5. Sur.
6. Suroeste.
7. Oeste.
8. Noroeste.

Si el/los PJ están en la dirección equivocada... Chaf, chaf, a no ser que estén sobre un caballo y pasen una tirada con éxito de *Cabalar*.

Tras el desastre (caso de que se produzca), serán necesarias 3D10 horas para reunificar nuevamente el rebaño, y se habrán perdido (irremediablemente) 2D100 cabezas de ganado.

7. ABILENE

Por fin, tras veinte días de viaje (más retrasos si los hubo) la conducción llegará a la ciudad ganadera de Abilene. Esta ciudad, fundada hace apenas dos años (1867) se encuentra en plena expansión, pues es el punto de reunión de los diferentes rebaños texanos. Cuenta con abundante agua y pastos para las vacas, una estación de ferrocarril de la Kansas Pacific, puesto de telégrafos, reverendo, juez, médico y sacamuelas, así como un sheriff con cuatro ayudantes, y un número impresionante de *saloons*, casas de juego y burdeles, donde los vaqueros suelen apresurarse en gastar la paga tan duramente ganada. En resumen, un lugar civilizado...

Matteson pagará religiosamente lo convenido a cada uno de sus «muchachos» (PJ o no), incluyendo la prima de veinte dólares si han perdido menos de cien reses o si alguno se las ha ganado de verdad (a base de buenas ideas, cepillándose él solo a los bandidos, etcétera). Tras pasar un par de días descansando en un Holliday Hotel de Abilene, planea regresar al rancho junto a Bobby, O'Malley y los caballos. Por cierto, las reses se cotizan a treinta y cinco dólares por cabeza, por lo que lleva un buen fajo de dólares encima...

Esta aventura podría terminar aquí, pero

si los PJ están mínimamente metidos en su rol, lo más probable es que sólo piensen en una cosa: ¡¡¡JUEGA!!!

8. LOS PLACERES DE LA CIVILIZACION

Las posibilidades de acción de los PJ son infinitas. Daremos un repaso a las más lógicas tras haber estado tres semanas llevando un jodido rebaño de *longhorns*:

Buscar alojamiento. Con dinero en el bolsillo, es posible que los PJ quieran estar unos días descansando en la ciudad. Hay hoteles de lujo, donde pasar la noche cuesta cinco dólares o más, y sucias pensiones donde te pueden dejar dormir si pagas cincuenta centavos por adelantado. Los precios en un hotel normalito suelen rondar los de la página 30 del manual (3,50 dólares habitación doble, 2 dólares habitación individual). Los caballos pueden dejarse en uno de los numerosos establos de la ciudad. El precio habitual de la mayoría de ellos es de 2 dólares diarios, e incluyen cepillado y forraje.

Lavarse. Aunque los jugadores (y quizás algunos PJ) no hayan reparado en ello, todo el grupo apesta a ganado, sudor y caballo, y su ropa tiene el tono grisáceo de una gruesa capa de polvo y mugre. A no ser que vayan a un hotel de lujo, los establecimientos de la ciudad no cuentan con un servicio de bañera, y mucho menos de agua caliente. Tendrán que contentarse con lavarse en el río (que es gratis), o bien ir a una de las casas de baños de la ciudad. Las mejores están regentadas por chinos. Un enorme barreño de agua caliente, una pastilla de jabón y todo el tiempo del mundo solamente cuestan 50 centavos, y por 25 centavos más las mujeres chinas te lavan mientras tanto la ropa. Si uno desea leer el periódico, fumar puros o beber algo de whisky, siempre puede hacer que uno de los pilluelos chinos que corretea por ahí se lo vaya a comprar al *store* (pagando por adelantado, claro está). El mejor y más higiénico es el de Tran Nu Yen-Khé, un chinito amable y servicial al que todo el mundo llama Charlie.

Tomar un trago. Hay múltiples salones y tabernas en la ciudad. La diferencia entre unos y otros es que los primeros cuentan con espectáculo (pianista, cantante, bailarinas), por lo que el precio de las copas se incrementa en unos quince centavos. Así, pues, un vaso de whisky o aguardiente cuesta aproximadamente 20 (35) centavos, y una jarra de cerveza 30 (45) centavos. (Nota al DJ: Consulta las reglas de

efectos del alcohol que aparecen en la página 13 de *El oro de la Unión* si los PJ se pasan demasiado empujando el codo). Por supuesto, nada más fácil que empezar una pelea de saloon en el más viejo estilo si alguno de los PJ se coloca un pelín. Hay un montón de vaqueros semiborrachos con ganas de buscar camorra, a los que no les apetecería nada más que una buena pelea a puñetazos.

Jugar al póker. Organizar una partida no tiene que ser en absoluto difícil. Ya hemos dicho que el dinero quema en los bolsillos de muchos vaqueros. La partida se resolverá del siguiente modo: Tras estipular una apuesta mínima (de uno a cincuenta dólares, según lo fuerte que se juegue), el jugador del PJ lanzará 1D100 a la vista de todos, mientras que el DJ lo hará detrás de las tablas. A continuación, el DJ dirá si aumenta la apuesta o se retira, quedando el bote para el PJ. Si se aumenta la apuesta, el PJ deberá decidir si la iguala, se retira o la aumenta a su vez, debiendo en ese caso el DJ igualarla y enseñar sus dados o retirarse. Las apuestas solamente pueden ser de hasta cinco veces el valor de la apuesta mínima. Gana la tirada de dados más baja. Si uno de los dos hace trampas deberá pasar con éxito una tirada de *Juegos de manos*, teniendo en cuenta que puede ser detectada con un crítico en *Ver*. Aquél que pase la tirada ganará automáticamente. Hay un veinte por ciento (acumulable por cada partida) de que un taur se siente en la mesa. Por cierto, si al final de la misma el DJ saca un 95-00... uno de los jugadores se levantará tambaleándose, acusando de taur al que haya ganado y desenfundando el revólver. Por cierto, el castigo habitual para los tramposos es que sean apaleados, rebozados en alquitrán o brea, emplumados y expulsados de la ciudad. De nada.

Ir de «señoras». Tras tres semanas cabalgando... ¿qué mejor que «montar» ahora a una buena yegua? Disfrutar de los placeres de la carne costará a los lujuriosos PJ de dos a cinco dólares por cabeza (calva) y noche, según como sea de agraciada la compañía que elijan. Por cierto, sería muchísima casualidad que decidieran ir al *Witch Club*...

9. INCIDENTE EN EL WITCH CLUB

Si alguno de los PJ hace una visita a las fulanas del local será testigo de los hechos. En caso contrario, el grupo se enterará de ellos por boca de O'Malley, con el que se toparán por casualidad.

El viejo irlandés y Bobby, tras quitarse la

mugre en el local de Charlie y refrescar el gaznate con un par de vasos de whisky, se dirigieron hacia las 11.00 horas de la noche a un burdel llamado *Witch Club*. Allí se dedicaron a beber y bailar con las chicas, y finalmente Bobby subió al piso de arriba con una de ellas, llamada Alice. Sería poco más de medianoche cuando se oyó un grito de mujer, agudo y penetrante, que provenía del piso de arriba, de la habitación de Alice. La puerta estaba cerrada con llave. Cuando la echaron abajo, clientes y empleados se encontraron con Alice degollada, y Bobby inconsciente a su lado. La oportuna llegada del sheriff evitó que el muchacho fuera linchado allí mismo. Bobby fue llevado a la cárcel, donde se le ha prometido un juicio justo y una ejecución legal. La noticia de la muerte de Alice, sin embargo, está corriendo como la pólvora, y ya son varias las voces (de vaqueros exaltados o borrachos) que gritan que a un asesino de mujeres no se le juzga: se le ahorca directamente.

¿Qué ha sucedido en realidad? Evidentemente, el joven vaquero es inocente. Se encuentra metido, sin comerlo ni beberlo, en una espesa tela de araña tejida cuidadosamente por Sharon, la «mejor amiga» de Alice.

Alice era una pobre desgraciada de treinta y pocos años, bastante ajada, que presumía continuamente de tener un tío rico en Arizona, dueño de un importante rancho. Las otras chicas se reían de ella, pero lo cierto es que regularmente recibía cartas de su tío, cartas que, al no saber ella leer, le tenía que leer su amiga Sharon. La última carta, sin embargo, era especial: estaba firmada por el juez del condado de Prescott, y en ella se informaba del fallecimiento del tío de Alice, notificando además que ella era la única heredera de las posesiones del difunto, y que debía pasar cuanto antes por el pueblo para tomar posesión de la casa del fallecido, su rancho y su cuenta bancaria. A Sharon se le atragantaron las palabras, pero de inmediato urdió un plan para dar un giro radical a su vida: se inventó una carta de contenido banal, ocultando a su «amiga» el contenido real de la misiva. Después, dedicó unos días a maquinarse sobre cuál era el mejor modo de asesinar a Alice y suplantar su personalidad, para cobrar la herencia en su nombre...

Unos días más tarde, su plan estaba maduro. Cuando Alice subió acompañada de Bobby, ella le siguió al poco, agarrando a un vaquero borracho al que supo excitar en pocos momentos (llevándole la mano al paquete, actitud escandalosa en la

época). Supuso (y así fue) que sería incapaz de hacer nada, con lo cual ella tendría las manos libres. En efecto, su cliente no tardó en caer en un estado de semi inconsciencia. Sharon se vistió rápidamente, y abriendo apenas una rendija en la puerta, esperó a que el largo corredor que la separaba de la habitación de Alice estuviera vacío. Entonces corrió hacia la puerta, entró y golpeó con un calcetín lleno de arena en la cabeza al desprevenido Bobby, que cayó desvanecido en el acto. Antes de que Alice se repusiera de su sorpresa, le clavó unas tijeras en la garganta, degollándola. Sin pausas, arrojó el calcetín por la ventana, cogió la llave de la puerta (que estaba en la cerradura, por la parte de dentro), cerró la puerta con ella, se la guardó en el bolsillo (para deshacerse de ella a la primera oportunidad) y chilló con todas sus fuerzas. Cuando oyó los primeros pasos por el corredor, se puso a aporrear la puerta histéricamente, explicando que había oído un grito proveniente de la habitación de Alice, y que la puerta estaba cerrada. Los testigos encontrarían en la habitación al joven vaquero y a la chica muerta. Esto le costaría a Bobby la horca, pero a ella le proporcionaría una fortuna, pues ya nada le impediría, al cabo de unos días, irse de Abilene y presentarse en Prescott con la identidad de Alice...

10. ¿CAMARADAS?

Como ya hemos dicho, los PJ pueden enterarse de la noticia bien por encontrarse en el *Witch Club* en el momento de los hechos, bien porque se encuentren «por casualidad» con O'Malley, bien porque cualquiera comente la noticia en voz alta. Es el momento en que se planteen hasta qué punto valoran a Bobby, y mejor será que se decidan deprisa: un par de docenas de exaltados se dirige con paso decidido hacia las oficinas del sheriff, para sacar de ella a Bobby y colgarlo de un árbol, para escarmiento de otros hijos de puta como él. Los dos alguaciles que el sheriff ha dejado custodiando al prisionero tendrán una actitud bastante pasiva: al fin y al cabo, está claro que el joven es el asesino, y como va a morir igual... ¿para qué arriesgar el pellejo por un asesino de putas? Solamente una actitud decidida por parte de un grupo de hombres dispuestos a todo (¿los PJ?) podrá pararlos. En caso que el grupo tenga problemas, el sheriff Cody aparecerá en el último momento, poniéndose de lado de los PJ y disolviendo a la multitud. Por cierto, si los PJ se dedican a disparar indiscriminadamente contra la multitud... puede que el viejo sheriff y sus ayudantes tengan algo

que decir. Si por el contrario hirieron o mataron a alguien en defensa propia lo encontrará totalmente justificado.

Al contrario que sus ayudantes, el sheriff Cody no tiene tan claro la culpabilidad de Bobby: se fía mucho de sus impresiones, y algo le dice que el muchacho no es un asesino. Pero él no hace las leyes, solamente se encarga de que se cumplan. Lo demás, ya lo decidirá el juez. Pero si los PJ no se comportan como un atajo de salvajes, les animará a que investiguen el caso, siempre que no causen disturbios.

Si desean salvar a su amigo, los PJ tienen ahora dos alternativas: hacer caso al sheriff e investigar el caso, para aportar pruebas de la inocencia de su amigo... o tomar la vía fácil, desenfundar, neutralizar, herir o matar a la autoridad y escapar de Abilene con Bobby a uña de caballo. Es una opción, pero a partir de entonces serán un grupo de perseguidos por la Justicia.

11. LA INVESTIGACION

Los PJ pueden conseguir pruebas haciendo determinadas acciones. Estas son:

Hablar con Bobby: El joven vaquero jura y perjura que él no mató a la chica. Alguien entró cuando se encontraba en lo mejor de la faena y le golpeó por la espalda. Quedó inconsciente en el acto, y no recuerda más. Una tirada de *Intuición* realizada con éxito demostrará que no miente.

Registrar la habitación de Alice: Si los PJ consiguen colarse de algún modo en la habitación de la muerta, verán que nadie ha tocado nada (de momento, da mala suerte robar a un muerto insepulto; luego, es otra cosa). Por la disposición de los muebles, verán que la cama está enfrente de la puerta. Es decir, si Bobby estaba montado sobre Alice, él no vio nada, pero Alice sí que debió ver quién entraba...

El costurero de la muchacha (donde es más lógico que estuvieran las tijeras que la mataron) está en un extremo de la habitación, al lado de la ventana. Por cierto, hay unas tijeras en él.

Por muy bien que registren los PJ la habitación, no encontrarán la llave por ninguna parte. O la pareja tiró la llave por la ventana... o cerraron la puerta desde fuera.

Hacer averiguaciones en el Witch Club: Las chicas están consternadas, en especial Sharon, la mejor amiga de Alice, y la primera que llegó hacia su puerta cuando se oyó el grito, pese a que su habitación

es de las más alejadas. Las chicas no entienden por qué Alice se encerró con el vaquero: es norma de la casa dejar la puerta siempre abierta, para poder pedir auxilio si algún cliente se pone agresivo.

Una mexicana gorda, llamada Matilde, se encarga de hacer la limpieza del local. Si los PJ la tratan con amabilidad se pueden llevar un premio: ha encontrado una llave dentro de una escupidera del salón... y casualmente encaja con la cerradura de la puerta de la pobre Alice.

Hablar con el cliente de Sharon: Steve, el vaquero que estuvo aquella noche con la muchacha, está superando los efectos de una impresionante resaca. No recuerda mucho, sólo que la chica lo provocó hasta ponerlo a mil, arrastrándolo luego hacia la habitación. Al llegar aquí vacila, y será preciso una tirada de *Elocuencia* o *Labia* para hacerle confesar, finalmente, que se quedó amodorrado casi enseguida, no despertándose hasta que oyó el alboroto. Por cierto, aunque no está seguro, tiene la sensación de que Sharon no estaba con él cuando se oyó el grito...

Registrar la habitación de Sharon: Hay dos hechos significativos: en el costurero no hay tijeras... y una tirada de *Buscar* permitirá encontrar el fajo de cartas del tío de Alice, y la última carta del juez de Prescott.

Reconstruir los hechos: Es totalmente imposible que Sharon atravesara el corredor en el tiempo que medió entre que se oyó el grito hasta que subió el primer empleado por la escalera. No hay tiempo material para ello, aunque lo hiciera a la carrera: hubiera debido pasar por delante del empleado, y éste la encontró ya aporreando la puerta.

Con estos datos, los PJ pueden reconstruir el puzzle. Pero tendrán que darse prisa en encontrar las piezas: el juicio se realizará dentro de dos días, una vez enterada la víctima, y el carpintero ya está levantando el patíbulo.

Los PJ pueden ir al sheriff con sus sospechas, pero éste se negará a soltar a Bobby: les repetirá que eso debe decidirlo el juez. Del mismo modo, aunque hay un montón de datos que señalan a Sharon, nada la acusa directamente. Y una confesión arrancada a la fuerza no servirá de nada, sólo hará que la liebre se asuste y huya del pueblo. Por mal que les pese, los PJ deberán esperar a...

12. EL JUICIO

El jurado estará compuesto por doce vecinos de la localidad (que tienen muy claro que el asesino no puede ser otro que el pobre Bobby), presidiendo el juicio el honorable juez Julius McLinden, un tipo duro capaz de echar mano al revólver si no consigue imponer orden en la sala con el martillo. El fiscal apenas ha preparado el caso, seguro de que será algo rápido y fácil. Respecto al abogado defensor... Aconsejará a Bobby que se declare culpable, para ahorrarle tiempo y dinero a todos. Añadirá con ironía que, con un poco de suerte, conseguirá que lo entierren anónimamente para que el pueblo en pleno no vaya a mear en su tumba. Si alguno de los PJ tiene un buen porcentaje en *Elocuencia*, Bobby haría bien en cambiar de defensor.

Evidentemente, los PJ harán lo que quieran, pero quedaría muy bien un final de módulo tipo Perry Mason, con el PJ defensor acosando a Sharon, recordándole que está bajo juramento y haciéndola entrar en contradicciones, hasta obligarla a confesar... Si logras eso, querido DJ, te aseguro que tus jugadores recordarán esta partida durante mucho tiempo.

SI TODO SALE BIEN...

Si los PJ consiguen probar la inocencia de Bobby, el juez le exculpará de todos los cargos, mientras condena a Sharon a la horca, por asesina. Los PJ habrán ganado un amigo incondicional para el resto de su vida, lo cual nunca está de más. Si alguno de los PJ destaca especialmente en la investigación o en el juicio, dale 20 PX extra. Se los habrá ganado.

SI TODO SALE MAL...

Si los PJ pasan de todo, o no consiguen probar la inocencia de Bobby, Sharon saldrá una semana más tarde rumbo a Prescott. Le espera una desagradable sorpresa. Según parece, Alice exageró un poquillo la «fortuna» de su tío. En realidad el famoso rancho no asciende más que a un par de acres de pradera semidesértica, cuatro caballos famélicos y una cabaña ruinosa. Respecto a la cuenta bancaria... sólo tiene deudas. Es posible que los PJ vuelvan a encontrarse a Sharon, más adelante... en algún piojoso burdel de mala muerte, en la frontera.

Por cierto, un escritor y periodista del Este llamado Richard I. Bain, enterado del suceso de oídas, escribirá una novelucha de cinco centavos, retorciendo los hechos hasta hacer aparecer a Bobby como un sangriento y despiadado asesino. La novela se llamará *Longhorn Kid*.

REPARTO

HENRY MATTESON (JEFE DE CONDUCCION):

FUE 14,
DES 15,
CON 18.

Habilidades: Cabalgar 80 por ciento, Conducir ganado 90 por ciento, Pelea 65 por ciento.

Armas: Revólver Colt Army 45 por ciento (2D6+1);
Rifle Marlin Safeti 60 por ciento (2D6+1).

BOBBY CLAYTON:

FUE 12,
DES 14,
CON 15.

Habilidades: Cabalgar 90 por ciento, Conducir ganado 60 por ciento, Rastrear 50 por ciento.

Armas: Revolver Colt Navy 35 por ciento (2D6+1);
Rifle Winchester 45 por ciento (2D8-1).

ROBERT O'MALLEY (COCINERO):

FUE 10,
DES 12,
CON 15.

Habilidades: Cocinar 65 por ciento, Conducir carro 50 por ciento, Escupir 90 por ciento.

Armas: Escopeta Parker Hammerless 40 por ciento (4D6).

VAQUERO ESTANDAR:

FUE 12,
DES 13,
CON 10.

Habilidades: Cabalgar 60 por ciento, Conducir ganado 60 por ciento, Pelea 40 por ciento.

Armas: Revólver Colt Army 30 por ciento (2D6+1);
Rifle Winchester 40 por ciento (2D6+1).

KEOMA:

FUE 15,
DES 14,
CON 16.

Habilidades: Cabalgar 90 por ciento, Escondese 90 por ciento, Movimiento silencioso 80 por ciento.

Armas: Tomahawk 75 por ciento (1D8+1D6);
Rifle Winchester 80 por ciento (2D6+1).

COMANCHE ESTANDAR:

FUE 13,
DES 12,
CON 15.

Habilidades: Cabalgar 60 por ciento,

Escondese 60 por ciento, Mov. silencioso 50 por ciento.

Armas: Tomahawk 50 por ciento (1D8+1D4);

Rifle Winchester 40 por ciento (2D6+1).

CHAVEZ:

FUE 12,
DES 15,
CON 15.

Habilidades: Cabalgar 50 por ciento, Conducir ganado 40 por ciento, Escondese 50 por ciento.

Armas: Revólver Colt Sidehammer 75 por ciento (1D6+2);
Rifle Remington 60 por ciento (2D8+2).

BANDIDO ESTANDAR:

FUE 10,
DES 12,
CON 10.

Habilidades: Cabalgar 45 por ciento, Conducir ganado 35 por ciento, Escondese 45 por ciento.

Armas: Revólver Smith & Wesson 50 por ciento (1D8+2).

SHARON:

FUE 8,
DES 18,
CON 12.

Habilidades: Seducir 75 por ciento, Labia 50 por ciento, Esquivar 45 por ciento, Aturdir 40 por ciento;

Armas: Revólver Derringer 60 por ciento (2D6-1).

SHERIFF CODY:

FUE 12,
DES 15,
CON 14.

Habilidades: Cabalgar 50 por ciento, Descubrir 70 por ciento, Ver 50 por ciento.

Armas: Revolver Colt Navy 75 por ciento (2D6+1).

Nota: El sheriff es ambidextro, es decir, lleva dos revólveres.

ALGUACIL ESTANDAR:

FUE 13,
DES 12,
CON 13.

Habilidades: Cabalgar 45 por ciento, Descubrir 35 por ciento.

Armas: Revólver Smith & Wesson 40 por ciento (1D8+2);
escopeta Montgomery Ward 40 por ciento (4D6).

Para los otros PNJ, consultar la página 115 del manual.

DEVOURING («EL DEVORADOR»)

CLIMA/TERRENO:	Subterráneo
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)
TESORO:	D
ALINEAMIENTO:	Neutral
NUM. APARICION:	1
CATEGORIA ARMADURA:	General, 1; Cabeza, 0; Tronco, 2
MOVIMIENTO:	9; Excavando especial
DADOS DE GOLPE:	14+1
GACO:	7
NUM. ATAQUES:	6
DAÑO/ATAQUE:	2D6 (x 4); 1D10; 1D8 + Aturdimiento
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	25 %
TAMAÑO:	G (3,5 m alto; 3 m largo)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR PE:	15.000

APARIENCIA: Son muy fuertes. No tienen cuello. Excavan túneles con sus poderosas garras y colmillos de la mandíbula (50 cm). Son de color negro con poco pelo, la piel es muy dura y resistente al fuego (+2 a la TS). Dicha piel tiene escamas en su mayor parte. Son muy agresivos y lucharán hasta la muerte. Parecen el experimento de algún malvado hechicero. Los ojos son de color rojo. Caminan con grandes zancadas y son sigilosos (+2 para sorpresa). La cola es rápida y fuerte. También es inodoro y muy pesado.

COMBATE: Atacarán con todas sus fuerzas a quien tengan más a mano. El índice de cavar es de 10 m la piedra sólida y 30 m la piedra y 30 m la tierra blanda por turno. Pueden morder, pero el peor ataque es el manotazo. Tiene infravisión hasta 45 m. Se necesitan armas +2 o mejor para golpearle. Sus ojos rojizos actúan como el conjuro de Miedo. Si atrapa a alguien con un mordisco, le hará el mismo daño hasta que se libre (tirada por Doblar Barras). El coletazo causa aturdimiento en el 60 % de las veces en 1D10 rounds, esto sólo les pasa a los atacantes del flanco. La



sangre es ácida y causará 1D6 pg a quien la toque.

HABITAT/SOCIEDAD: Viven en las profundidades de la tierra. Penetra en los dungeons a por comida. Son solitarios. Los machos y las hembras se aparean y luego se separan al nacer la cría (sólo una al año). La cría es abandonada al nacer por la madre. Acumulan tesoro por la curiosidad que les causa su brillo. Es muy raro verlo, ya que apenas sale a la luz (—2 al ataque y —1 CA). Es muy peligroso y mortífero. Vagan por túneles hechos en busca de comida. Odian el agua y tienen un oído muy fino.

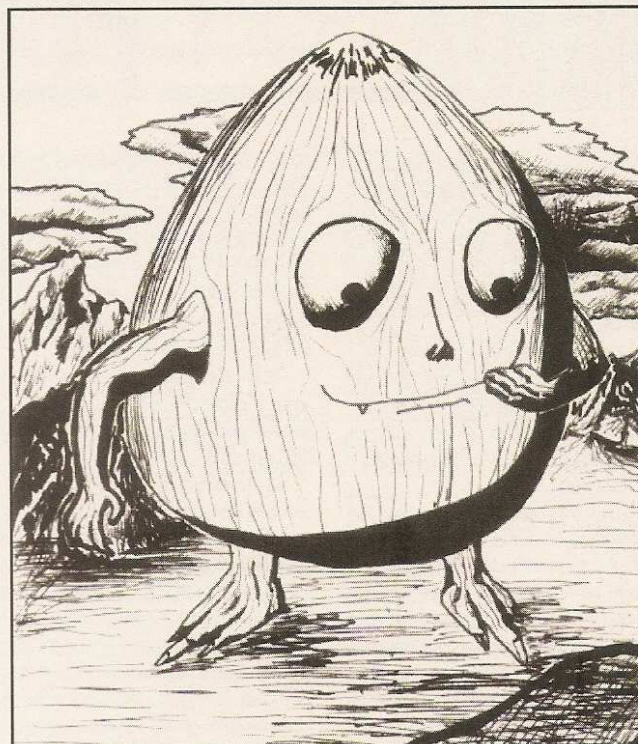
ECOLOGIA: Devoran todo tipo de carne y carroña, sea lo que sea. Desde pequeños, causan todo el daño completo, debido a su ferocidad. Es muy difícil de capturar, ya que atacará sin cuartel en cuanto se vea acorralado. La piel es muy resistente y dura (puede contruirse con ella un escudo de +2 a la CA, con TS para el fuego). Los ojos se utilizan para conjuros de hechicero, y se pagan a 2.500 mo cada uno. Los huesos se usan para hacer flechas +1. Los colmillos son muy apreciados por los ladrones como amuletos (500 mo cada uno).

Creado por
Raúl Armenteros Lamas
(Lleida)

¿Y COMO SE LLAMA TU MONSTRUO? [4 II]

AVETAÑA

CLIMA/TERRENO:	CASTAÑA Bosque Templado	VERDE Cualquiera templado
FRECUENCIA:	Rara	Muy rara
ORGANIZACION:	Clan	Grupo
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno	Cualquiera
DIETA:	Herbívora	Herbívora
INTELIGENCIA:	Semi (2-4)	Semi (2-4)
TESORO:	Q	No
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral
NUM. APARICION:	1 o 5-30 (5D6)	1-8
CATEGORIA ARMADURA:	6	7
MOVIMIENTO:	3	6
DADOS DE GOLPE:	1	1
GACO:	20	19
NUM. ATAQUES:	1	1
DAÑO/ATAQUE:	1	1
ATAQUES ESPECIALES:	No	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Retraer extremidades	Idem + mimetismo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	D (2-30 cm)	D (2-30 cm)
MORAL:	Inestable (5-7)	Media (8)
VALOR PE:	10	15



MEDIO (15 cm)

GRANDE (30 cm)

CA	-1	-2
Movimiento	+3	+6
DG	+1	+2
GACO	-1	-2
Daño	0	+1
Moral	+1	+2
PE	+20	+40

APARIENCIA: Las avetañas son extrañas evoluciones de la castaña (¿o quizá de la avellana?), dotadas de extremidades y de los cinco sentidos. Miden normalmente hasta 5 centímetros, pero algunas (5%) llegan a crecer hasta los 15 centímetros, o incluso (1%) hasta los 30. Pueden retraer las extremidades y pasar inadvertidas por completo (salvo las más grandes). Además, la variedad verde puede cambiar de color a voluntad mientras esté concentrada. Conocen el lenguaje de las plantas y, con mucha frecuencia, aprenden de alguna raza a la que hayan observado.

COMBATE: Una avetaña castaña nunca atacará a menos que sea estrictamente necesario. Evitará el combate a toda costa salvo para defender al clan. Echar a correr entre la vegetación, cavar y enterrarse a sí misma, o retraer las extremidades son sus formas de defensa.

La forma de ataque se basa en la rapidez y la sorpresa, e incluye el mordisco y la garra. Las avetañas verdes pueden además, como forma de defensa, utilizar su mimetismo para confundirse con el medio.

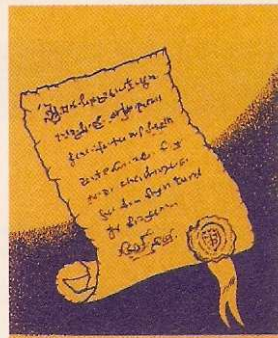
HABITAT/SOCIEDAD: Estos fenómenos de la naturaleza habitan principalmente en los bosques templados, estructurándose en un clan dirigido por un tribunal de ancianos. Se ocultan de toda forma viviente de la que no están seguros de poder fiarse, aunque no escatiman oportunidades a la hora de observar otras culturas y comportamientos.

Cuando una avetaña muere pasa a ser un simple fruto seco del que, en su momento, nacerá un castaño o un avellano (el que mejor se adapte a las condiciones del lugar y el momento). En el primer caso se darán un 85 % de castañas y un 15 % de avellanas; en el segundo un 95 % de avellanas y un 5 % de avetañas. La variedad verde (30 %) se encarga de ampliar horizontes, siendo mucho más abierta, valiente y, a menudo, traviesa.

ECOLOGIA: El alimento principal de una avetaña son los frutos silvestres, aunque digieren casi cualquier vegetal. A pesar del gran número de potenciales depredadores que tienen las avetañas, éstas siempre buscan protección a la sombra de treants y otros pueblos semihumanos, con los que ocasionalmente traban amistad. Si hay algo que pueda alegrar a una avetaña hasta cotas inimaginables, aparte de irritar a un ser de una raza humanoide, es encontrarse con todo un poblado de campestris.

*Creado por Eduardo Ortega Magán
(Madrid)*

RUNAS Y PERGAMINOS



Este número va a salir al parecer monográfico por lo que respecta a esta sección. La razón es más bien inintencional: resulta que las novedades más atractivas de este mes coinciden en tratar el tema de los mineros espaciales.

Tema apasionante, por otra parte.

Bien, primero debo decir que tengo una cuenta pendiente con los mineros: jamás he llevado un personaje de esta profesión. Y jamás he arbitrado a un PJ minero.

La razón es bien simple; en *Traveller* los mineros van penalizados con la más alta cota de mortandad previa que se haya visto. Tienen que ser fuertes, hábiles e inteligentes sólo para que les hagan un lugar en ese condenado oficio. Y entonces la prima de supervivencia es progresiva: si sobrevives cuatro años, tienes un punto más a la supervivencia, si ocho años, dos de MD, etcétera.

Todo ello, perdonadme la expresión, muy jodido.

Es posible que alguien, en algún lugar, haya llevado un PJ minero experimentado y anciano, pero lo dudo. Por expresarlo finamente, un minero espacial es alguien demasiado proclive a ser enterrado mucho antes de que la media de esperanza de vida de su planeta llegue siquiera a asomar en el horizonte de su mente.

De esta mezcla de superhombres y antiheroes tratan las dos novelas que voy a comentar.

Mineros del Oort

Frederik Pohl

Eds. B, Col. Nova Ciencia Ficción, número 62
Barcelona, 1994, 2.750 Ptas.

El título, sólo el título, es lo que inmediatamente atrae a este vuestro crítico. Después se fijó en que la novela era del viejo y renovador Frederik Pohl (el inmortal autor de «Mercaderes del Espacio», en colaboración con Cyril M. Kornbluth, y «Pórtico»), y entonces no cupo la menor duda: había que leer «Mineros del Oort».

Porque, queridos amigos, la nube de Oort es uno de los fantasmas más enigmáticos de la astronomía moderna.

Tal nube, según el astrónomo Jan

Oort, envuelve el sistema solar a más o menos un año luz, y está compuesta de todos los fragmentos cometarios, todos los restos que jamás llegaron a acrecerse en un planeta y que, de tanto en tanto, se desgajan y caen hacia el pozo solar para brindarnos espectáculos cíclicos tales como el cometa Halley.

Y el «Hubble» puede fotografiar galaxias y agujeros negros, pero jamás me ha brindado una prueba de que la nube de Oort exista.

Y sin embargo, de algún lugar tienen que venir los cometas, ¿no?

Pero, ¿mineros? ¿Para extraer qué? Pues el bien más preciado en el universo: agua; y oxígeno, y nitrógeno. Más preciado en cualquier otro lugar que no sea la Tierra, claro, donde tenemos estos elementos como para dar y tomar.

Pero en Marte, una atmósfera respirable, densa y con vapor de agua vale un imperio... o mejor dicho, todo un planeta.

El objetivo de la compañía de Oort (en un esfuerzo tan titánico como el de hacer lo mismo en una partida de «SimEarth») es enviar mineros a la nube de Oort para que seleccionen cometas adecuados, los desgajen de la nube y los envíen allá donde puedan ser controlados para hacerlos impactar en la superficie marciana y terraformar así el planeta.

La novela se inicia en las vísperas de la primera caída de un cometa en Marte, y su protagonista, el marciano Dekker DeWoe, se hace el firme propósito de ser partícipe en esa empresa que puede hacer de su planeta una segunda Tierra.

El argumento, reconozcámoslo, no es gran cosa. Así como «Tropas del Espacio» no era más que un prolongado relato de las peripecias de un entrenamiento militar, narrado con indudable clase, eso sí (espero a partir de ahora las cartas de los airados heinlenistas que crean que acabo de pronunciar una blasfemia), la historia de Dekker no es más que la de un entrenamiento para llegar a ser un buen controlador de cometas.

Eso sí, con el buen hacer de Pohl y una trama semipolicial y semipolítica: los cometas son para Marte, la compañía es terrestre, los intereses muchos, y dicen que los japoneses y los rusos se

están desentendiendo de sus inversiones y que prefieren hábitats orbitales, que salen mucho más baratos. Sin embargo, algo salva la novela, y es la caracterización de personajes, la insustituible clase del narrador y su perfecta descripción del trabajo en el espacio. Para muestra, un botón: «Mucha gente no comprendía que en las estaciones del proyecto Oort, que a veces reunían a unas doscientas personas, sólo veinte trabajaban regularmente como controladores. Los demás trabajaban en la cocina, la limpieza, el mantenimiento de sistemas y todas las demás tareas de apoyo.» No es una mala lección para vuestros PJs: tened cuidado o el árbitro os puede colocar como responsables de los lavabos.

Bromas aparte, «Mineros...» tiene esa gran virtud, la de describirnos fielmente el espacio, los hombres que trabajan allí, sus condiciones y sus pasiones. Quizá le sobren unas cuantas páginas, pero aún así vale la pena.

Tiempo Muerto

C. J. Cherryh

Eds. Grijalbo, Col. Bestseller Paperback
Barcelona, 1994

Lo poco que he leído de la señora Cherryh siempre se ha caracterizado por tener buenas ideas que nunca acaban de ser llevadas a la práctica con suficiente efectividad. Esta novela no escapa a este lamentable rasgo narrativo.

Y es una lástima, porque los personajes, si bien un poco maximalizados (los malos son malísimos, los buenos son buenísimos y el protagonista no ha-

ce más que vagar despistado de aquí para allá, como le corresponde según el argumento, pero quizá no tanto) son interesantes y muestra en qué pueden convertirse unas personas en un ambiente cerrado.

El caso es que dos viejos mineros de asteroides independientes, Morris Bird y Ben Pollard, acuden a una llamada de auxilio de una nave minera. Allí hallan el cuerpo casi exánime de P. Dekker (las casualidades siguen, amigos míos: como veis, los protagonistas de ambas novelas se llaman igual). Tendría que haber también el de la otra tripulante, Cory, pero no hay rastro de ella.

Y sucede también algo extraño: en el lugar del accidente hay una gran nave de la compañía que explota oficialmente el campo de asteroides; sin embargo, en los registros figura que ninguna nave oficial debería estar ahí.

A partir de entonces, el entramado de la corporación se cierra sobre Dekker: le recluyen en un hospital hasta que firma una declaración que exonera a la compañía, le retiran su licencia, le quitan su nave... Pero la nave de la compañía estaba allí, y alguien tiene pruebas de ello.

Es una lástima que el final sea tan flojo, porque la intriga, bien planteada, hubiese dado para muchísimo más. Lamentablemente, el síndrome Cherryh sigue vigente.

Sed felices. Hasta el próximo número.

—Lluís Salvador

El juego más adictivo!

MAGIC

VENTA POR CORREO
NEW-TON
Riera Alta, 8 08001 Barcelona 329 34 66

J AQUE M ATE



Volvemos a estar con vosotros, aunque esta vez no podemos decir que el mundillo de rol esté de buena suerte. Y supongo que todos sabréis el porqué...

Parece que el verano se acerca, más que nada porque la magnífica racha de nuevo material que había emergido hasta hoy ha hecho un alto en el camino. Esperemos que pronto acabe este «impasse» y volvamos a tener «bacalao fresco» en nuestras manos. Que si hemos de hacer caso a los periódicos, que se han despachado a gusto en estas últimas semanas, la cosa va a ser de infarto en los próximos meses.

RUINAS DE BAJOMONTAÑA

Campaña para el mundo de *Forgotten Realms* (Reinos Olvidados) de AD&D
Original: TSR y Ediciones Zinco en versión castellana

Salida al mercado: Mayo de 1994

Para aquellos que no hayan visitado nunca los *Forgotten Realms* en AD&D, podemos empezar diciendo que Aguapropunda, o Waterdeep, nombre original en inglés, es uno de los puntos geográficos más importantes de este mundo imaginario. Sobre él versan muchas historias, leyendas y mentiras, aunque una cosa sí es cierta. Aguapropunda es la ciudad donde los aventureros encuentran aventuras, donde los magos pueden indagar sobre parte de sus orígenes, donde el inocente es víctima y la muerte el precio a la ambición. En definitiva, el lugar perfecto para una campaña de altos vuelos.

La ciudad de Aguapropunda nació por dos causas muy distintas. Por un lado era zona de paso y descanso para los barcos que iban de ruta hacia el sur, y por tanto se creó alrededor de un puerto natural. Por otro lado, el Monte Aguapropunda fue morada del legendario mago Hlather (o Halasster, dependiendo de qué lenguas pronuncien su nombre), el cual hizo construir una fortaleza amurallada alrededor de su quinta, a la vez que, junto a un séquito de criaturas de otros planos, comenzó la construcción de las profundidades de Bajomontaña. La historia de su vida y de cómo convirtió su morada en un nido de trampas la podréis encontrar en los libros que incluye esta campaña.

Lo cierto es que Bajomontaña acabó siendo un «macro-dungeon» (por llamarlo de alguna manera) que consta de nueve niveles explorados y de «dominio público», y catorce subniveles, a cada cual más profundo y menos conocido. Es por tanto evidente que en esta caja de campaña no hallaremos todo este material, pero sí lo necesario para explorar los tres primeros niveles, aunque esto puede llevar a confusión. Cada plano de nivel tiene formato póster, por lo que los per-

sonajes pueden vagar por allí durante meses. Simplemente, pedid en vuestra tienda que os enseñen el plano correspondiente al primer nivel y sabréis a qué me refiero. Además, *Ruinas de Bajomontaña* incluye toda la información necesaria para poder ir más allá de estos niveles.

Cuando hablamos de campaña, es posible que pueda asustar a mucha gente, sobre todo los poco iniciados en esta vertiente que decidirán desecharla por sistema. ¡No, jamás! *Ruinas de Bajomontaña* ofrece información suficiente para que un grupo «novato» pueda moverse en su interior, y su máster pueda trabajar sin necesidad de escurrir en exceso su cerebro. Por otro lado, aquellos roleros que ya llevan un tiempo machacando personajes podrán encontrar suficiente peligro y desafío para exprimir a placer su materia gris.

Vamos pues a ver su contenido. Como suele pasar en las campañas de TSR, la caja nos presenta dos libros. Uno de ellos, de ciento veintiocho páginas, es la *Guía de Campaña* de Bajomontaña. Allí encontraréis toda la información que necesite el máster para mantener informados a los jugadores sobre Aguapropunda, sus lugares «de interés», y sus rumores (que servirán como perfectas excusas para llevar a los jugadores hacia la Garganta de Bajomontaña, los tres niveles explicados con el rigor típico de TSR); resumen de PNJ locales e información para poder ampliar y añadir más material a la campaña; se adjunta todo lo relacionado con la magia y conjuros en esta zona. El otro libro es propiamente el libro de aventura, donde tenemos siete aventuras divididas en tres grupos: aventuras para llegar a Bajomontaña, aventuras para dejar Bajomontaña y aventuras en Bajomontaña. Hojearemos asimismo la guía de monstruos, la descripción de lugares concretos y algún mapa, muy sencillo.

Se han incluido cuatro planos que corresponden a los mapas de las tres niveles, y una colección de ocho fichas con ayudas para los DM. Como extra, tenemos una ampliación de ocho monstruos para completar el

Compendio. Realmente, Aguapropunda y toda su campaña puede considerarse una de las más interesantes, por la cantidad de aventuras que puede deparar, aunque eso mismo amilane a algunos. Como punto final, hay que decir que la calidad del material sigue siendo la habitual en TSR y más de la acostumbrada por parte de Ediciones Zinco.

PANTALLA DE DATOS 2020

Pantalla de *Cyberpunk* + «A la hora de la verdad», aventura para *Cyberpunk*

Original: R. Talsorian Inc. y M+D Editores en versión castellana

Salida al mercado: Abril 1994

A estas alturas (julio) no podemos considerar a este primer suplemento de *Cyberpunk* como novedad, pero creo que es bueno dar cabida a todo el material que hay en el mercado, aunque por causas ajenas a este articulista (acumulación de productos, por ejemplo) tengan que ser retomadas un tiempo después de su salida.

Pues bien, ya tenemos aquí las esperadas pantallas de este juego, que tan buena acogida ha tenido en nuestros hogares y clubes. Pero no vienen solas, sino con aventura incluida (cosa habitual en muchas empresas). En cuanto a las pantallas, es importante detallar que cualquiera de cualquier juego tiene la intención final de convertirse en pieza de constante consulta, y por tanto obliga a acatar un orden, una facilidad de búsqueda y manejo y una cuidada selección del contenido (siempre con excepciones, como *Ars Magica*). Las *Pantallas de Datos 2020* cuentan con todas estas cualidades. En forma de tríptico, sólo se repite un tabla, la lista de armas, ya que la incluye en la «cara» del máster y en la «cara» del jugador. El resto, muy bien.

Otra parte es la aventura, bajo el sugestivo título de *A la hora de la verdad*. No es muy extensa, aunque suficiente para apaciguar la sed temporal de acción. En ella encontramos a un grupo de compañeros de piso (amigos no sería la palabra adecuada), a los que se informa de un posible trabajo fácil a través de un personaje misterioso, mientras toman unas copas en un bar. De esta decisión dependerá el resto de la aventura, aunque ésta misma ha de ser estudiada con tacto. La NASA quiere saberlo...

Poco puedo decir de un suplemento de pantallas (y poco digo normalmente), pero éstas son de uso obligado a los *Cyberpunks* más «machacas».

IMPORTANTE

Ya lo dijo una vez Luis Vigil, y como se supone que todos queremos ver y conocer lo que hay de nuevo, volveremos a repetirlo. Por favor, esto es una nota a todas las empresas (de España entera, ¿eh?) relacionadas con los mundos de rol: para que, por favor, nos comuniquen sus proyectos y novedades. Y es más (aunque quizá me exceda en ello), de ser posible, si son tan amables, nos hagan llegar esas novedades (una copia, sólo una, una maqueta, o un modesto comunicado de prensa). De esta manera, y desgraciadamente sólo de ésta, podremos informar al público de la salida de estos productos, de una manera puntual y seria. Recuerdo además que, con estos artículos, se consigue una importante cobertura informativa sobre ellos, y de esta manera no quedan apartados hasta que alguien los descubre en un rincón. Siento ser un poco ácido, pero chicos, uno, al final, tendrá que abonarse como cliente de honor de Telefónica.

—Alex Miquel



Hortes, 11 (davant llibreria 22) 17001 GIRONA

LA LLIBRERIA DE CÒMICS A GIRONA
• CÒMICS
• JOCS I LLIBRES DE ROL
• VIDEOS

CON PIES DE PLOMO



COLORES DE GUERRA

Este mes no daremos la paliza explicando cuáles son las novedades más apetecibles del mercado, sino que vamos a intentar enseñar cómo pintar, u ofrecer unos trucos para los más experimentados.

Nuestra intención no es dar una clase magistral de pintado, cosa que ya han hecho la mayoría de revistas; añadiremos bastantes fotos que ilustren las explicaciones y así será más fácil de entender, teniendo un punto de referencia. En sucesivos números ya explicaremos cómo pintar figuras de plomo, plástico o el material que se terci. Para ello contaremos con la asesoría de Carlos Vidal, que tiene una gran experiencia en este campo y ha ganado un gran número de concursos sobre el tema, tanto a nivel nacional como internacional.

Para empezar, hemos escogido una pequeña escenografía, *El Estudio del Mago* (Ref: F0028), de *Grendel Productions*. Esta referencia está compuesta por cuatro piezas (mesa con la silla, biblioteca, estantería y un gran espejo), fabricadas en resina y con un gran detalle como se aprecia en la foto número 1. No es necesario dar una capa de imprimación, ya que el material acepta perfectamente la pintura y es de color gris medio. Una vez examinadas las piezas y eliminadas las rebabas (si fuese necesario), empezamos a pintar. Para ello es necesario un juego de pinceles lo más variado posible (en buen estado) y pinturas acrílicas. En este caso vamos a utilizar *Miniature Paints*, pero sirve cualquiera (Marabú, Citadel, Armory, etcétera).

PASO NUMERO 2: En primer lugar aplicaremos los colores base, negro para todas las zonas que sean metálicas o de piedra; marrón chocolate para la madera, y para los libros, pergaminos y enseres varios, blanco. Basta con coger la pintura del bote y aplicarla cubriendo bien la zona (foto número 2).

PASO NUMERO 3: Aplicamos los colores básicos (según el gusto) que deseamos para cada objeto, y hacemos un pincel seco a la piedra con un gris oscuro; después añadiremos otro con marrón tierra y un poco de gris oscuro. Como acabado final, uno con marrón tierra y carne pálida, este último únicamente en piedras grandes y en las aristas, para dar luces. Con todo esto deja-

mos terminado lo que es la piedra, que ya no tocaremos más a no ser por posibles pegotes (foto número 3).

PASO NUMERO 4: Una vez comprobado que no hay nada sin pintar (rincones detrás de libros, esquinas, etcétera) realizaremos un generoso y abundante lavado de negro y otro de marrón chocolate, según convenga la zona más o menos oscura, pero no a la piedra. Para todos aquellos despistados, les recordamos que el lavado consiste en aplicar la pintura muy diluida en agua, para resaltar las hendiduras, por lo que generalmente se utilizará un color oscuro. También sirve para dar la sensación de desgaste o corrosión. En lugar de diluir la pintura es posible usar tintas acrílicas para aerógrafo, que tienen la consistencia adecuada; el único inconveniente es que el acabado es satinado (en próximos artículos explicaremos cómo eliminar este brillo) (foto número 4).

PASO NUMERO 5: Aquí nos dedicaremos a hacer pincel seco a cada elemento por separado, aplicando un poco de blanco o amarillo al color base que habíamos aplicado, insistiendo algo más en las zonas que sobresalen más, como el lomo de los libros, la frente de los cráneos, las aristas de los muebles y las partes más exteriores de cada elemento. Explicando brevemente lo que es el pincel seco, os diremos que consiste en untar el pincel en pintura más clara que la que tenemos de base, por ejemplo: en una botella verde, el pincel seco lo haremos con el verde que habíamos usado más un poco de blanco, o en su defecto, un verde más claro. Tras elegir el color que debemos emplear, esta técnica se basa en mojar el pincel en pintura, y una vez bien untado (el pincel), lo restregamos o frotamos contra un trozo de papel de periódico, o un trapo, hasta que no desprenda pintura. Aunque parezca que ya no queda pintura en el pincel, ese es el momento idóneo para pasar a la figura, donde volveremos a restregarlo suavemente por la superficie, teniendo en cuenta que se hará siempre en sentido contrario a las líneas o grabados: así conseguiremos que la pintura se deposite solamente en las zonas más elevadas, dándole las luces que realzan la figura. Es aconsejable que para hacer el pincel seco, se utilice un pincel plano, para distribuir mejor la pintura y conseguir un grado de «sequedad» uniforme.

PASO NUMERO 6: Una vez finalizado todo esto, empezaremos con un pincel muy fino a detallar y perfilar las piezas más pequeñas, y si se terci, a hacer dibujos y runas en los pergaminos, libros y demás trastos donde se pueda leer algo. Este paso, aunque sea un poco tedioso y aburrido para algunos, da sensación de realidad a las piezas y dirá mucho de nuestra habilidad como pintores.

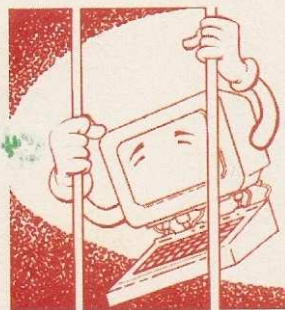
Para hacer todo esto, es aconsejable que cuando pintemos, tengamos el pincel ligeramente húmedo, para que no se seque enseguida la pintura en la punta del pincel, y haya sorpresas desagradables. En lo que concierne al espejo, se aplicarán unos leves lavados de azul claro sobre blanco en forma de remolino y sobre la superficie, depositando abundante laca de bombilla transparente que, al secarse, ofrece un efecto de cristal. (Foto número 6)

¡Y ya está!



Grendel Productions Ltd. y Miniature Paints están distribuidos por Juegos Sin Fronteras.

BYTES Y MAZMORRAS



UN REY Y UN REINO EN PELIGRO (POR ENESIMA VEZ)

Hola, mis queridos desconocidos. ¿Estamos ya todos al pie del cañón y con las manos en el teclado? Eso es bueno, significa que tenemos ganas de divertirnos junto al ordenador, y de aprender de paso algo de informática, aunque sea «recreativa».

Y para ello, este mes tenemos una recomendación muy especial y succulenta. Se trata de *Lands of Lore*, de Westwood Studios/Virgin, un juego que lleva algún tiempo en la sección de novedades y que, tras probar extensamente, os brindo gustosa para que vosotros también podáis decir la vuestra.

Ante todo hay que decir que Westwood ha vuelto a conseguirlo. Después de dejar el listón muy alto con *Hand of Fate* (*Legend of Kyrandia II*), estaba claro que tenían que volver a la fantasía de espada y brujería más clásica, y por ellos mismos. Su exclusión del proyecto de *Eye Of The Beholder III: Assault On Myth Drannor* y el gran éxito que está cosechando *Dungeon Hack*, de SSI, tenían que forzar a Westwood a moverse, y rápido. Y su respuesta ha sido este programa.

Una vez que lo hayáis instalado en vuestro disco duro (y espere-mos que andéis sobrados de espacio: ocupa nada más y nada menos que dieciocho megas), os invadirá una sensación de «déjà vu» muy fuerte. «Esto me suena y no sé de qué...» Puede ser debido a que *Lands Of Lore* es clavado

a la serie del *Beholder* en interfaz de usuario, sonidos e intenciones. Ya se sabe, ser original en este siglo es copiar sin que se note.

La historia es otra variante más sobre el tema del reino en peligro (si habéis jugado al *Kyrandia*, esto no os ha de coger de nuevas). Scotia, una bruja malísima, ha encontrado un anillo mágico que le permite cambiar de forma: con él logrará derrotar al rey Richard de Gladstone, y colaborar para que el Ejército Oscuro tome el poder en el país. Tu papel es el del héroe de turno, que deberá encontrar el Rubí de la Verdad y hacer todos los posibles para que los villanos no se salgan con la suya.

Empezaremos controlando un solo personaje, de cuatro posibles que se nos ofrecen al iniciarse el juego; encontraremos amigos y aliados por el camino, hasta un máximo de tres PJ simultáneos. El sistema de reglas utilizado en *Lands Of Lore* no es el del AD&D, como podréis imaginar. Es mucho más sencillo, pero se basa directamente en él, por lo que no os dará muchos quebraderos de cabeza. Como os decía, todo es igual que en *Eye Of The Beholder*: las flechas de dirección (podemos optar por una guía por «flechas flotantes», como en el *Ultima Underworld*), el recuadro de vista en 3D y primera persona, la forma de almacenar y utilizar objetos, etcétera. Pero esta vez contamos con algunas novedades muy útiles, como el Atlas Mágico, que va creando automáticamente un mapa a medida que vamos descubriendo el terreno que nos rodea: todo un acierto que simplificará mucho el trabajo.

¿Recordáis los enormes mapeados del *EotB*? Pues ya podéis respirar tranquilos. Otro detalle que me ha llamado mucho la atención es la lámpara para los «dungeons» (que hay que recargar), y la perfecta simulación de la luz que arroja. Son cositas

que se han ido viendo en otros juegos de la misma temática, pero que Westwood ha sabido integrar con destreza.

No se trata de un juego fácil, pues aunque su inicio es muy prometedor, las cosas se van complicando mucho, y «atascarse» es fácil. Además, los monstruos son bastante peligrosos para los niveles bajos: los PJ «pipiolos» tienen pocos puntos de magia para curarse y fallan en los ataques con una frecuencia alarmante. Mucho ojo con los grupos de orcos y con las ratas gigantes, que insuflan veneno y te dejan para el arrastre. Por suerte, ya he encontrado la forma de luchar contra esto (ver recuadro).

Gráficos, sonidos y animaciones están a la altura de lo que se espera de una firma seria y con solera como es Westwood, prácticamente especializada en adaptaciones de juegos de rol. El retrato de nuestro personaje ya no es estático, sino que parpadea, cierra los ojos para dormir, mueve los labios cuando habla o hace una mueca de dolor cuando es herido. Como siempre, una buena tarjeta de sonido añadirá mucho ambiente, pero el juego es lo bastante absorbente como para generar adicción sin ella.

Otro aspecto encomiable es su sencilla configuración (tarjeta de sonido y basta), y que a pesar de lo extenso que es, no requiera memoria al por mayor, megas enteros de EMS o XMS, discos de arranque especiales, ni otras pesadillas para el usuario que tan de moda están en los juegos actuales. Estoy convencida de que hasta puede funcionar en un modesto 286.

En resumen, una válida elección para los aficionados a la fantasía medieval, que será un excelente punto de partida para pasar luego a cosas más «duras» como la serie del *EotB*, *Dungeon Hack*, *The Summoning* o los *Ultima* más recientes.

—Laura Balestra

LA SABIDURIA DE LAS TIERRAS DIGITALES

Como ya se ha comentado en el artículo, *Lands of Lore* es muy similar a *Eye Of The Beholder I-III*, y eso alcanza hasta a los ficheros donde se guarda la información grabada de partidas anteriores. No voy a extenderme en el uso de las *PCTools* para «retocar» a nuestro favor lo que nos interesa, puesto que ya hablé de ello hace algunos números, y el sistema es el mismo. Pero os ofreceré algunos datos muy interesantes para los que quieran empezar «pisando fuerte» en el juego.

Las partidas se graban en un archivo llamado *_SAVE00X.DAT* (atentos al guión bajo; la X corresponde al «slot» donde se ha grabado la partida, y se numeran del 0 al 4). Si editamos el fichero, comprobaremos que la posición 70, empezando a contar desde el primer byte, es el dinero disponible. Si cambiamos su valor por FF (255 hexadecimal), tendremos eso precisamente, 255 monedas, que nos servirán para comprarle a Víctor la espada larga directamente, y dejar de lado la mísera daga. Las posiciones 123 y 125 albergan los puntos de golpe actuales y los totales del personaje: una vez más, si se cambian por FF, los elevaremos a 255. Ello nos permitirá lidiar sin problemas con los orcos del bosque. Idem para los puntos de magia, albergados en los bytes 127 y 129: con 255, podrás lanzar hechizos a mansalva. Si sabéis dónde buscar, se puede hacer lo propio para los personajes que se unan a nuestro aventurero (como Tim, Lora o Bacatta). El resto os toca averiguarlo a vosotros mismos: no le quitéis el ojo de encima a Scotia por si acaso.

—L. B.



A J
OTXARKOAGAKO
GAZTE TALDEA



A J
OTXARKOAGAKO
GAZTE TALDEA



«La vida es lo que te pasa mientras tú tienes otros planes.»

John Lennon

¿Cómo lo lleváis? Bien, espero. Me vais a perdonar que no comience con una salutación llena de florituras y salpicada de mi ya legendaria incontinencia verbal. No está el horno para bollos.

En un principio había pensado en hablaros del *Magic del Vallés*, una feria de las Ciencias Ocultas, celebrada en Sabadell, en la que he participado, y relacionarlo con el artículo sobre OVNIS tan impresionante que hay en este **DRAGON 12**.

Pero no ha podido ser. A pesar de que, cuando leáis esto, espero fervientemente que las aguas hayan vuelto a su cauce, lo ocurrido en Madrid me ha quitado las ganas, y me ha forzado a pasar dos noches en vela pensando qué es lo que podía decir yo al respecto. Y asumir la parte que me toca. Nuestros temores acerca de la «persecución» al juego de rol pueden convertirse ahora en tan negra realidad como el luctuoso suceso.

Vale que chalados los hay en todas partes, que el JdR no es el responsable directo de lo que ha pasado, que poco a poco se están poniendo las cosas en su sitio, pero... No creo que sirva decir que me temía que un día pasase algo así, pero experiencias similares en Estados Unidos me decían que había que ser cauto antes de aventurar vaticinios triunfales.

Como siempre, los medios de comunicación han estado al quite, y tanto nos han exonerado como arrojado sombras de sospecha y errores de bulto sobre lo que somos y a lo que nos dedicamos. Se ha dicho de todo. Me ha dolido ver expuesto el tema en un «reality show» de cierta cadena, presentado por un señor que hace que me avergüence de ser periodista. Me han tocado la moral las imágenes «de relleno» de juegos de rol de todas las editoriales, las fotos de ciertos productos en el periódico, y el que personas señeras en

nuestro mundillo hayan tenido que aparecer, deprimida y corriendo, en radio y TV como disculpándose por lo que hacen. Yo tampoco me he visto libre de esta presión. El desconocimiento es nuestro mayor enemigo, como he podido comprobar por mí mismo. Hoy me han llamado dos veces de la Argentina, de dos emisoras de radio, para entrevistarme: la sociedad porteña estaba alarmada por las noticias que llegaban de España, y estaban en la más completa inopia acerca de lo que es un JdR. Con paciencia y explicaciones coherentes, han comprendido. Loado sea Crom. El martes tengo que asistir a la radio, a un coloquio sobre el tema. La sobrecarga de información a la que estamos expuestos es tal, que ya no sabemos por dónde saldrá la cosa.

A lo que estos dos tipos se dedicaban ya no era un juego de rol en vivo, sino una mascarada más propia de *Henry*, retrato de un asesino que un «murder party» blando y seguro. Me asusta sobremanera la tendencia fascistoide que parece tener tan macabro reglamento, que mata de verdad a una persona por ser «débil e inferior». Una manera horrible de combatir el tedio y la monotonía gris que sin duda se había adueñado de sus vidas. Sinceramente, me permito dudar de la capacidad mental de los autores, que sin más buscaron una excusa inadmisibles en el rol para experimentar la atávica y degenerada pulsión de causar la muerte a alguien. Y de paso, nos han puesto a todos en la picota. Gracias, muchachos, por tan flaco servicio. Muchos proyectos que teníamos en fase de evaluación han quedado congelados «sine die» por culpa de esta tragedia.

Hay más: mi experiencia legal me dice que, de los treinta años a los que se les podía condenar por asesinato con agravantes, puede que en cinco o diez años, si observan

buena conducta, se les conceda el tercer grado, libertad provisional, y dos psicópatas más estarán en la calle. Ardo de rabia sólo con pensarlo, comprendo a la familia del fallecido, pero recuerdo aquel lema de Amnistía Internacional: «¿Para qué matamos a la gente que mata a otra gente? ¿Para convencernos de que matar gente está mal? No claméis por la venganza: la entereza y la valentía se demuestran de otra manera.»

Con este comportamiento aberrante, este par de individuos han conseguido sólo una cosa: poner al país en pie de guerra y, perdonadme la expresión, «jodernos bien jodidos». Hay algo que no funciona en esta sociedad, los ejemplos y las pruebas serían demasiado numerosos, y no es cuestión de solucionarlo todo buscando un chivo expiatorio fácil y sumiso. Gracias al Cielo, los roleros españoles son gente con dos dedos de frente, y se están moviendo ya por todos los ámbitos para demostrar que no somos culpables de nada y que si quieren ir a buscar morbo, que se vayan a otra parte.

No sé cómo acabará la cosa, no puedo preverlo ahora, ni tampoco lo deseo. Me gustaría pensar que todo es una pesadilla, y que despertaré sudoroso pero aliviado. Sólo sé que, de golpe y porrazo, tendremos que unirnos para luchar con la avalancha de adversidades que se nos va a venir encima. Y que vamos a tener que ganarnos el certificado de buena conducta a pulso. Sé que puedo contar con vosotros; a mí ya sabéis dónde me podéis encontrar si puedo ayudar en algo. Comenzaba mi perorata con las palabras de alguien que también murió injustamente a manos de un demente: haced vuestra la letra de *Imagine*, tomad aire y manos a la obra. «Imagina a todo el mundo, viviendo el día de hoy...»

—Francisco José Campos